ZX Spectrum Files

NUMERO 3 (JULIO 2005) PRIMERA EPOCA

entrevista

MIKE FOLLIN

internet

SPA2, Sinclair Heaven
y otras páginas de interés

INFORME

comentarios

Mortadelo Y Filemón II,
Marte Necesita Vacas,
Hop 'n' Chop,
Vega Solaris,
etc...

LOAD'N'RUN

emulacion

EmuZWin 2.54

SUMARIO

PARA EMPEZAR	2
EN POCAS PALABRAS	3
NOVEDADES	6
COMENTARIOS DE JUEGOS	10
AL RESCATE	17
INTERNET	18
INFORME – **LOAD 'N' RUN**	20
ENTREVISTA – **MIKE FOLLIN**	26
LISTADOS DE PROGRAMAS	28
EMULACIÓN	32
TOKES & POKES	39
PUBLICACIONES	43
PORTADAS DE REVISTAS	44

Timex Sinclair 2068

Redacción y dirección:
IGNACIO PRINI GARCÍA

Colaboraciones:
Tony Brazil, Iván Sánchez, Chema (StalVs) Matas.

Para contactar:
E-mail: rdisky@hotmail.com

© 2004-5. Todos los derechos reservados

El contenido de este fichero PDF es de libre distribución, pero no puede ser copiado en su integridad o en parte, sin el consentimiento o autorización del/los propietario/s y autor/es de los mismos. Esta editorial no se hace responsable de la posible actividad ilegal que se cometa por parte de los poseedores del archivo.

Honba Za Pokladem

PARA EMPEZAR

Arrancamos este trimestre con la noticia de la aparición del juego "Scaramouche" de Magic Team, tanto tiempo sin tener algún archivo del mismo y, por fín, ya lo tenemos, gracias a Jose Manuel y a la labor de un tal Nach que lo ha subido al Trastero. Este juego habia sido comentado ampliamente en una página de la revista Micromanía, mostrando incluso fotogramas de este programa en acción, lo cual nos indicaba en apariencia un buen juego. Muchos años después, podemos descargarlo desde esta web para verificar por nosotros mismos si hay motivo para el júbilo o bien deberíamos mostrar nuestro desencanto porque el juego no respondía a nuestras expectativas. Hasta la fecha, no lo he podido ver con ningún emulador, ni siquiera el Real Spectrum o el Spectaculator, a fin de haber elaborado un breve análisis para este mismo número. Otra vez será. Y si alguien lo ha podido desentrañar, puede enviar su comentario para el siguiente número.

Entrado en harina con los temas que más nos concierne, a destacar unos cuantos detalles: he querido plasmar en las páginas siguientes las impresiones de varios de los lectores que han leido mi revista, los pocos ejemplares que se encuentran ya disponibles. Todos ellos me fueron remitidos hace tiempo, pero he aquí que he decidido publicarlos porque en ellos me demuestran con sinceridad absoluta su óptica bastante positiva sobre mi fanzine, convenciéndome con cierta seguridad de poder continuar con esta labor por tiempo indefinido (que sea para largo, eso espero).

Siguiendo con algunas de las novedades introducidas en el número anterior, encontraréis en el interior un informe que prometí no hace mucho sobre la revista de software "Load 'N' Run", con una relación de sus programas y su correspondencia con los originales de los cuales la gran mayoría proceden. En "Al Rescate", intentaremos encontrar respuestas acerca de "The Last Ninja" de System 3, "Hammer-Head", el último juego de la compañía Zigurat para el ZX Spectrum, así como de otro juego: "Excalibur" de la efímera compañía de software QLS.

Como elemento de portada, la imagen de un Jet Pac remozado en 256 colores, gracias a las posibilidades que nos brinda el emulador EmuZWin, el cual encontraréis analizado en este mismo número.

Por si alguien ha tenido la oportunidad de ver del todo mi página web en Internet, seguro que habréis quedado encantados con la zona de descargas extra donde hayaréis programas múltiples y una decena de mp3 para que os lo descarguéis gratuitamente, así como de mi lista de artículos para vender o cambiar.

En último lugar, y como ultimísima hora, tenemos que felicitar a los autores del programa "Slowglass" por compartirlo con todos nosotros. Más de 10 años sin conocer de su existencia y por fín otro juego que ha dejado de ser un "Missing In Action".

RDISKY

EN POCAS PALABRAS

La acogida de mi fanzine va subiendo como la espuma y las opiniones sobre la misma son más que positivas (hasta ahora nadie se me ha quejado, jejeje…) que he querido plasmar todas éllas a partir de vuestros propios mensajes. Confiando seguir haciendo un trabajo más que encomiable, como señalaba alguno, espero que el ánimo de todos no decaiga y que podáis seguir disfrutando de mi fanzine, tanto como yo haciéndolo.

Lo primero felicitarte por el fanzine, una agradable sopresa. Siempre es agradable que haya más de una publicación para una escena lo más sana posible.

Tony Brazil

Antes de nada me gustaria darte la enhorabuena por el fanzine, la verdad que los dos numeros sacados hasta el momento son de un alto nivel, y eso, hablando del spectrum, es una buenisima noticia (por lo menos para mi,jeje)

Coincido plenamente en lo que comentaste sobre un nuevo numero de Microhobby, es un tema muy dificil pero seria una alegria inmensa para los que amamos esta revista (que somos muchos) que viera a la luz un nuevo ejemplar. Material suficiente hay, lectores creo que tambien, ganas de mucha gente probablemente, pero aun quedan muchas cosas como tu comentas.

Iván Sánchez

"Norawena" por tu web ZX Spectrum Files y adelante con la recopilación de revistas ZX. Acabo de leer ZX Spectrum Files 01 y me ha parecido muy interesante, aunque de algunas de las novedades ya estuviera al dia, ya que sigo la movida "speccy" de cerca, estoy deseando ver la colección completa de las ZX ahi, disponible, como las Microhobby, me parece como increibe. El "gomas" siempre despertó en mí gran interés, pero pegué dos batacazos en el pasado con él dejándolo atrás, retomándolo hace como un año con mayor interés.

Sería interesante algún articulo sobre compiladores de Basic, (tengo e-mails con Cameron Hayne, el propietario del copyright de los compiladores "Hisoft Basic" que vendia a HiSoft, diría que el mejor de los compiladores que salieron, junto con Machine Coder, HiSoft Colt, Zip y IS con los que anduve muy liado antes de pasarme a la programación directa en lenguaje ensamblador en la que me estoy iniciando).

Deberias mencionar en tu web la página www.speccy.org como web de referencia, que es la que me ha servido a mí mayormente junto con WOS y Sinclair User para introducirme de nuevo en este mundillo. Yo he sido un jugón, e hice algunas cosillas que siempre quedaban a medias tintas en Basic.

Referente a discos en vinilo con contenido de 8-bits, destacar que el álbum de La Mode "1.984" contenía una pista de datos que nunca conseguí cargar y de la que estaría interesado en ver, dado que dicho vinilo fue víctima de unos rayajos.

Podías poner una seccion de "Al rescate" con estas cosas, al estilo de la web de "Horace"

Compiuter (tvpolis@telepolis.com)

Gracias por darme suma información del disco de La Mode. Si hay alguien que tenga este disco con esa pista de datos en perfectas condiciones, a salvo y buen recaudo, bien podría facilitar el archivo que la contiene a la web de José Manuel (Trastero) o a los de SPA2, si dicho archivo es de Spectrum. También estaría bien un artículo o una serie de artículos sobre ensambladores, y para ello me gustaría contar con la colaboración de algún experto en la materia. Ya habrás visto que en el número anterior di inicio a una sección "Al Rescate" para sacar del olvido aquellos juegos de los que se hablaron al menos una sola vez en su tiempo y de los que nunca supimos nada.

Hi there,

I believe I haven't commented this here yet, so I thought you'd like to know that there's another (free) on-line magazine about the ZX Spectrum. Its name is "ZX Spectrum Files", it's in Spanish, released trimonthly and mantained by Ignacio Prini.

It's worth the read, imho.

Cheers, Juan

Juan Pablo López Grao (SPA2)

Te escribo porque ha llegado a mis manos el fanzine ZX SPECTRUM FILES del que eres responsable. Quiero felicitarte por tan emocionante iniciativa, y comentarte que los dos primeros números me han gustado mucho.

En su día colaboré y más tarde edité un fanzine sobre aventuras conversacionales (muy ligado también al Spectrum, por cierto). Conozco pues de primera mano la dificultad que conlleva editar, mantener una regularidad y sobre todo conseguir colaboraciones, y por ello doy más valor aún a la labor que estás realizando.

Fui usuario del Spectrum (con un Spectrum +) durante un par de años; después me cambié a un CPC y más tarde seguí por otros caminos pero nunca le he quitado un ojo de encima, sobre todo después del boom de los emuladores. También tengo mi Spectrum, a veces consigo alguna cinta, paso algunas del PC a cassete con el Hydraloader e intento utilizarlo.

Me gustaría saber si puedo hacer alguna colaboración para el fanzine. Por ejemplo, hace poco estuve jugando bastante a una antigua joya que me encantó ya en su día, Spellbound. Quizás podría hacer algún comentario.

Bueno, ya me contarás. En cualquier caso te reitero mi enhorabuena y mi apoyo.

Atentamente

Javier Basilio

Por supuesto, cualquier documento o archivo que puedas aportar será siempre bienvenida. En cuanto al comentario de Spellbound, cuando quieras me lo envías, No existe plazo alguno en cuanto a su entrega. También cualquier colaboración en alguna otra sección será siempre tenida en cuenta.

CERO-UNO

Antes me conformaba con dedicar este espacio a todo aquél que quisiera aportar algo a la comunidad, pero también puede ser un hueco para mi línea editorial y comentar en algún momento, si lo creyere necesario, algunos aspectos de mi relación pasada y presente con el ZX Spectrum, la gran maravilla de Sir Clive Sinclair.

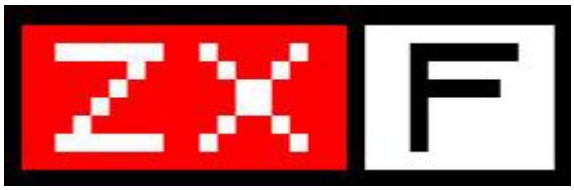
No dudéis alguno de mis palabras pues son ciertas. Todos alguna vez hemos disfrutado con las cosas buenas que la vida nos ha ido regalando en algunas ocasiones, no siempre por tanto. Pero también hemos lamentado que lo que no nos gustaba fuese aún mejor. Con el Spectrum pasaba tanto una cosa como la otra, claro está debido a sus circunstancias. Clive Sinclair nos proporcionó la mejor manera de introducir a la sociedad en el entonces prácticamente inaccesible mundo de la informática con sus primeros ordenadores, los ZX-80 y ZX-81, con los que consiguió dar sus frutos, haciendo la informática mucho más amena y más asequible a todos, así como marcar la pauta a seguir por los demás (Amstrad con sus CPCs, Commodore con sus Vic 20 y CBM 64, amén de otras marcas: Dragon, Oric, etc), hasta que la aparición del ZX Spectrum le encumbró de por vida. Nadie a estas alturas puede negar que el Spectrum ha sido el ordenador más popular en buena parte del mundo, excepto en Norteamérica (por supuesto, allí mandan los comodoros, je je je…), por motivos que todos conocemos y cansaría bastante tener que repetirlos aquí.

No obstante, había mencionado que no todo es perfecto en este grandioso invento. Inconvenientes, los propios de la arquitectura del teclado por su complicado manejo así como su configuración y diseño poco convencional, la precariedad en la salvaguarda de los datos (cintas de casete y microdrives, frente a la presunta resistencia de los disquettes de 5” ¼ que existían entonces), la fragilidad de algunos componentes como la membrana del teclado y su conexión a la placa principal, la limitación en su capacidad de expansión y, por último, la anquilosada y absurda impresión de haberse considerado al Spectrum como una simple máquina de juegos y no un ordenador que bien podía servir para gestionar cualquier negocio o profesión.

A pesar de ello, hemos sido millones de usuarios suyos que igualmente habremos reído, llorado, y hasta enfadado con él. Pero disfrutábamos como enanos, igual que ahora disfrutamos como puñeteros con nuestros flamantes teléfonos móviles de última generación, los PC de gama alta, los televisores de pantalla plana o de plasma y con las últimas comodidades a nuestro alcance. Pero..., y todo tiene un pero, ¿no tenéis la sensación de que algo se está perdiendo en medio de esta vorágine tecnológica? ¿No será tal vez esa frescura de antaño? Todo es previsible y ya no hay emoción, porque todo se convierte en habitual desde el primer día sin posibilidad apenas de poder discernir con tranquilidad sobre lo positivo o negativo de las cosas, las ventajas y los inconvenientes, las virtudes y los defectos, el 1 y el 0. Es el yin-yang. Pienso mucho sobre eso, aunque en lo que se refiere a la situación actual del Spectrum, nada de eso ocurre, afortunadamente. ¿Y vosotros cómo lo véis?

RDISKY

NOTICIA DE ALCANCE.

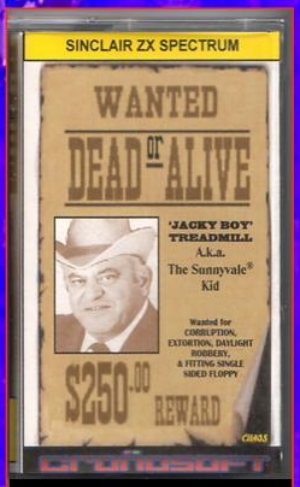


Tras diez ejemplares publicados de su excelente fanzine ZX-F, Colin Woodcock, su editor, ha decidido abandonar su tarea en esta andadura para dedicar sus esfuerzos a otros menesteres. Nos deja con un buen sabor de boca, sabiendo que su revista ha sido leida en cerca de veinte países, incluyendo España, y habiendo sido descargada de internet más de mil veces cada ejemplar.

Deseo que vuelva con renovadas fuerzas cuando él lo crea conveniente, si bien depende exclusivamente de él mismo. No somos quiénes para meter presión a nadie; en cualquier caso, espero que lo haga con todos los honores pues se lo merece por lo bien que lo ha hecho y por haber incluido en su último número un e-mail mío en el cual hago referencia a mi revista, algo que me satisface enormemente.

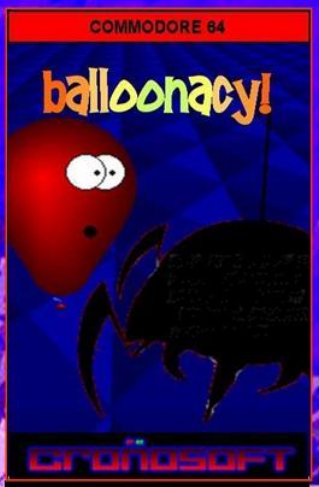
WELCOME TO 2005 !

SPECTRUM £2.99
ROUGH JUSTICE



SPECTRUM £2.99
DEAD OR ALIVE

BBC MICRO £2.99
WEENIES



CBM64 £1.99
BALLOONACY

CBM 64 £1.99
REAXION

AMSTRAD £1.99
SMIRKING HORROR

CBM 64 £1.99
CYBER WING

SPECTRUM £1.99
FUN PARK 16K

CRONOSOFT

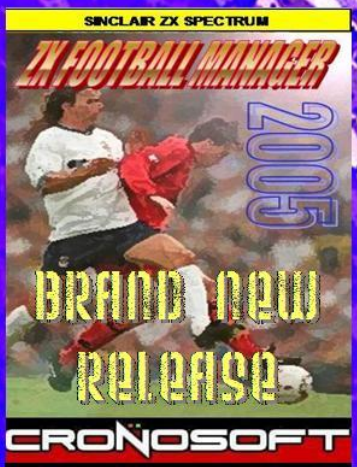
WWW.CRONOSOFT.CO.UK

32 Peter Paine Close, Butterwick, Boston, Lincs., PE22 0HA, U.K.

Postage charge 99p per order (UK). For Euro/World orders. Please see website for more information. Please make cheques/postal orders payable to "S. ULLYATT"
We are always looking for new software to release on all formats. Good royalties paid.
Please contact us in confidence.

NOCHEX EMAIL MONEY PREFERRED PAYMENT

PayPal VERIFIED PayPal



SPECTRUM £2.99
ZX Football Manager 2005

OTRA COMPAÑÍA QUE DECIDE "NO" A SU LIBRE DISTRIBUCIÓN

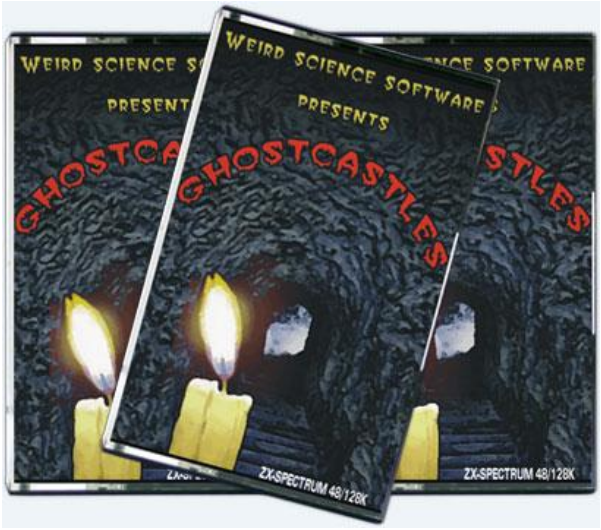
Como es sabido desde hace algún tiempo, la todavía "viva y coleando" compañía americana de videojuegos ha denegado la libre distribución en Internet de todo su catálogo de 8-bits, incluyendo al ZX Spectrum. Así, vemos cómo las empresas que han aguantado el paso del tiempo prefieren quedarse para sí con un pastel que hace ya bastante tiempo pasó su fecha de caducidad.

Pensábamos en los casos aislados y consabidos de Ultimate (Rare) y Code Masters, pero de un tiempo atrás hasta hoy vemos que otros han querido seguir sus pasos, conociéndose en todos los casos los motivos, poco comprensibles: Thor y Odin Graphics, ambos propiedad de Paul McKenna (Su carta de reclamación en W.O.S. da mucho qué pensar) y ahora Activision. ¿Qué esperan hacer con esos programas? ¿Qué rendimiento les piensa dar si ni siquiera los incluyen en sus páginas web oficiales, ni tan siquiera para citarlos como un elemento de su historia pasada, salvo Rare que sí lo hace y Code Masters en algún momento ha llegado a ofrecer algún juego de sus clásicos para descargar, aunque salvando ese detalle como si nada? Lo siento por ellos, pero no pienso adquirir cualquier producto suyo, ya sea para PC o sea para cualquier otra cosa, por muy bueno que sea.

Por supuesto, no creo hacer ningún daño si dejo insertado en esta página los fotogramas de algunos de los juegos que ya no podremos descargar de webs como World Of Spectrum, SPA2 o de cualquier otra. Si los tengo en mi ordenador para mi disfrute personal y para mi colección privada, ¿pasa algo? Seguro que no.

"GHOST CASTLES", LO ÚLTIMO DE W.S.S. TEAM

El equipo de programadores que forman WSS Team han lanzado su último y novedoso juego "Ghost Castles", con la novedad de incorporar un periférico creado por éllos mismos que aumenta la capacidad de memoria de nuestro Spectrum de 48k hasta los 256k. En este aspecto, recuerda la experiencia interesante, pero luego fallida, del "Shadow Of The Unicorn" de Mikro-Gen y su interfaz Mikro-Plus. Además, incluyen un interfaz de joystick G-Tech diseñados por ellos mismos para los mandos analógicos.



El juego en sí es novedoso en su estructura y presentación. Tanto la versión para emuladores como la versión en casete es el mismo programa, tan solo la extensión de ROM alimenta al programa con numerosos extras. El aparato en cuestión es el que tenéis a la izquierda de estas líneas. La versión para emuladores se puede descargar desde su web, mientras que el casete, más los extras, puede costar desde los 5 Euros (sólo la cinta) hasta 45, según como os lo permitan vuestros bolsillos. Más detalles en http://wss.team.hu

LO NUEVO DE COMPILER SOFTWARE

www.speccy.org/compiler/

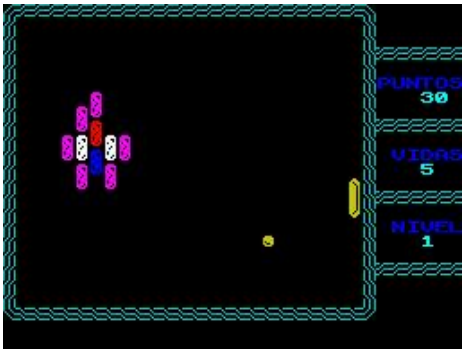
Compiler Software nos presenta sus nuevos programas Another Brick On The Wall 2, ZX Columns y ZX Poker, que os podéis encontrar dirigiéndoos a la web arriba indicada.

ZX Columns es un juego tipo puzzle para Sinclair ZX Spectrum basado en el clásico juego de las joyas de SEGA. En ZX Columns debemos manejar los bloques de 3 joyas que caen desde el cielo y apilarlos de tal modo que formemos líneas horizontales, verticales o diagonales de 3 o más joyas de un mismo color. Cuando realizamos una de esas agrupaciones, las joyas desaparecen, dándonos puntos. Podemos rotar los colores de las piezas como más nos interese.

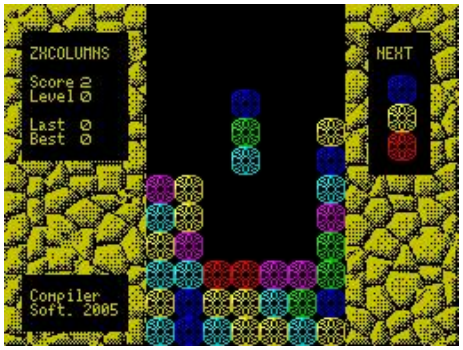
Another Brick On The Wall 2 es un juego basado en el típico machacaladrillos, cuyo principal exponente es el Arkanoid. El juego es una continuación del presentado al concurso de BASIC de Bytemaniacos del año 2004, en el que quedó ganador en la categoría "simple". ABOTW2 está formado por 25 niveles que tendremos que superar para finalizar el juego. Para hacerlo más complicado se le han añadido un par de características: cuando llevas un rato en la pantalla comenzarán a salir ladrillos nuevos aleatoriamente y nuestra paleta irá adelantando posiciones, haciendo más difícil llegar a la bola a tiempo para rebotarla de nuevo.

ZX Poker es un juego de cartas basado en el Solitaire Poker, realizado por SRomero, implementado para la plataforma Sinclair ZX Spectrum. El jugador empieza el juego con una cantidad de dinero y debe conseguir ganar todo el dinero posible (o, al menos, no perderlo todo) realizando apuestas en un Poker Solitario. El juego incluye instrucciones en pantalla y permite cambiar el idioma entre inglés y español.

Algunas pantallas de estos programas:



Another Brick In The Wall 2



ZX Columns

ZX Poker v1.0

REMAKE BABALIBA:

http://www.speccy.org/compiler/babaliba.php

Al igual que sus producciones anteriores están directamente dirigidas a los usuarios de ZX Spectrum, no han dudado en realizar un remake de todo un clásico de Dinamic para los PC's: "**Babaliba**". La realización de este

programa es espléndida y no desmerece en nada a su original, solo porque su versión para PC está muchísimo mejor conseguida.

COMPUTER EMUZONE (Sus inminentes proyectos)

www.computeremuzone.com

Desde la página de Computer Emuzone nos llega nuevas novedades para nuestros Spectrum, habiéndonos adelantado una muestra bien jugosa en forma de fotografía: Uno de ellos "**Pitfall ZX**" lo podemos descargar desde su web, junto con su carátula, mientras que los otros dos habrán de estarlo pronto, bien libremente o bien a la venta. Si no, no se entiende su presencia en esta foto. Supongo que estarán ultimando los retoques pertinentes antes de su puesta de largo.

Estos programas fueron mostrados, junto con otras de sus producciones, en la exposición que Computer Emuzone dispuso en la feria **MadriSX & Retro 2005**, de la cual habréis conocido los pormenores en su página web, con gran éxito de público y expositores. Habrá que esperar al año que viene para repetir esta experiencia.

Felicidades a C. E. por estos programas y que estén muy pronto disponibles.

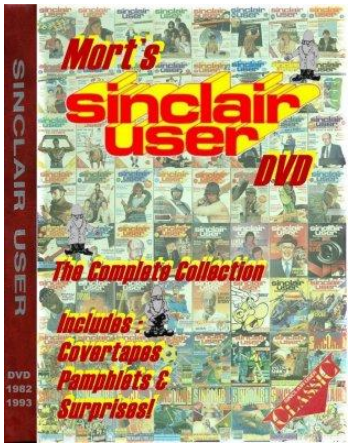
HABLANDO DE FERIAS...

Y ya que hablamos del tema, voy a citar otra de las que se va a celebrar en este mismo mes. Más concretamente, es la **Euskal Encounter 13**, con fecha del 22 al 25 (viernes a lunes, inclusive) en **Barakaldo**, en el **Bilbao Exhibition Center**. Además, con mucho tiempo de retraso, ya están disponibles las fotos de la muestra del año anterior en la web www.retroeuskal.org

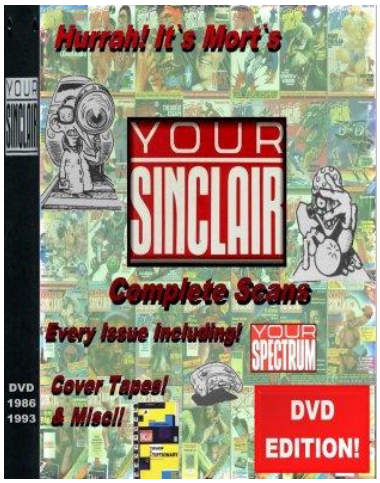
En ella se pudo ver una buena muestra de hardware, software, revistas, libros y varios ordenadores Sinclair, así como tuvimos la ocasión de ver artículos relacionados con otros sistemas vintage y, quizás el más curioso de todos, el Turbo R-2, que podéis ver aquí. Una marca muy poco conocida en el mundo de los MSX.

Para este año, habrá un Museo de 8 bits, un torneo de videojuegos clásicos, "La hora de los 8 bits", cena de hermanamiento entre usuarios de distintas plataformas y posiblemente hasta se celebre una conferencia. Más detalles puntuales de esta cita la encontraréis igualmente en esta misma web.

LAS REVISTAS DE MORT EN DVD-ROM

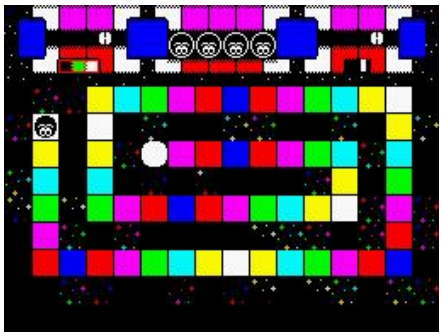


Mort es un personaje que se ha hecho popular con su grande y laboriosa compilación de revistas escaneadas, no sólo de aquéllas relacionadas con el Spectrum, sino además sobre otras como Commodore User y Zzap-64. En su web tenéis una manera de tenerlas todas en un solo DVD-Rom, como aquí se ha hecho con la revista Microhobby. Para los usuarios del Spectrum, están disponibles los DVD-Rom con toda la colección de estas clásicas revistas: Sinclair User y Your Sinclair, así como la colección de Computer & Video Games, la cual comprende los diez primeros años de la misma (1981-1992).



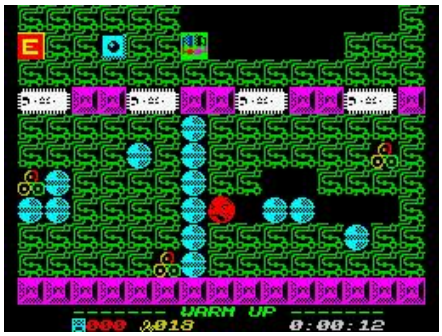
Otra manera de conseguir estas revistas es entrando en el archivo de World Of Spectrum y, con paciencia, ir descargando todos sus ejemplares. En el caso de C&VG, lo hallaréis igualmente en la web de Sinclair Heaven. (www.sinclair-heaven.net)

LO NUEVO DE CRONOSOFT VA LLEGANDO



Stranded 2

Stronghold



Supaplex

Estos nuevos programas que os muestro están a punto de salir a la venta. Es de agradecer la gran calidad gráfica de estos juegos. De todas formas, habrá que esperar a tener los juegos completos para hacer sus correspondientes análisis en profundidad.

MICROHOBBY EN FORMATO "CBR"

Estamos pasando la colección MicroHobby a formato CBR para una más facil lectura. Poco a poco, eso sí. Todo esto se lo debemos a Igor Leturia que se ha animado a pasar todo el lote a este formato. Podeis ir descargando los ficheros en www.microhobby.org Por otra parte, hemos actualizado tambien www.microhobby.com con nuevos enlaces, nuevos escaneos, nuevas nuevas ;-DD etc, etc.

Atención al enlace que hemos añadido :-)

Que lo disfruteis. Saludos.

Chema –StalVs–

MARTE NECESITA VACAS (ALEASOFT, 2004)

Programado por Álvaro Alea Fernández y Covadonga Fernández.
Tipo: Reflexión.
Memoria: 48K BASIC
GANADOR DEL CONCURSO DE BASIC BYTEMANIACOS 2004, CATEGORÍA LIBRE.
Descargable desde la web de Bytemaniacos.

La vida en Marte es dura, sino que se lo digan a Chubi (nuestro protagonista). En la base militar en la que trabaja como conserje no tienen muy buena opinión de él y ¿que mejor manera de salvarse de él que encomendarle una misión a la tierra?

En fin, Chubi recibe la siguiente orden para no quedarse en el paro: debe de capturar todos los animales que se precisan para experimentar en Marte, la alternativa a no seguir las ordenes es clara: el paro y quedarse para siempre en la tierra... ¿quieres ayudar a nuestro marciano, Chubi, a volver a casa?

Este juego está basado en el programa Mars Needs Cows de Astroware y supone un juego muy ameno de inteligencia. La mecánica es la siguiente: dispones de una cuadricula (un tablero/granja) que tiene en el centro una gran X, en los demás cuadrados del tablero pueden pueden aparecer diversos obstáculos (piedras, vallas, pozos, etc...) y uno u varios animales. Tu objetivo es mover al animal/animales a esa gran X pero no cualquiera de ellos, sino los que en cada pantalla te indican, esto lo puedes ver en la parte inferior izquierda de la pantalla, donde aparece la palabra Objetivo y una inicial, o varias, a su lado: V (de vaca), O (oveja) o G (Gallina). Se te pedirá un numero concreto y tipo de animales, que no tiene porque coincidir con el número que hayan en pantalla de "bichos".

Debes usar correctamente los obstáculos para poder dirigir a los animales hacía la X (sino no hay algo que te detenga iras de una punta a otra del tablero), incluso puedes usar a otro animal para detener tu avance en un punto deseado y así poder encauzarte hasta la X.... ¡ojo! los pozos engullen a los animales, ten cuidado con ello. Cuando los animales lleguen a la X serán abducidos por la nave espacial...¡habrás conseguido tu meta!

Álvaro Alea y Covadonga Fernández han presentado recientemente este programa al concurso de juegos en Basic 2004, organizado por Radastan en Bytemaniaticos (una gran idea iniciada el año anterior), y han creado un programa bastante logrado: a destacar su temática, buena realización y curradas instrucciones ¡incluyendo portada imitando los juegos comerciales de Spectrum! os recomiendo su lectura.

No precisa de preciosos gráficos, pero Covadonga a hecho unos gráficos agradables y simpáticos. A destacar la pantalla de presentación. En cuanto al sonido, es correcto para 48k, aunque tiene algo muy destacable: hace uso del Currah MicroSpeech, un dispositivo que permite hacer voces al Spectrum ¡buena idea! Por otro lado, este tipo de juegos no trata de rápidos movimientos, sino más bien bastante meditados y concretos, aun con eso responde bien a los dictados del teclado.

Este juego dispone de tres niveles de dificultad: en el nivel fácil es bastante superable, acrecentándose conforme pasas pantallas. Equilibrado en todo momento. Si por desgracia cometemos un error y nos quedamos atascados tenemos una manera de escapar, hemos de pulsar la tecla R y así reiniciamos pantalla, por desgracia perderemos una vida..... ¿que se le va a hacer?.

Es sorprendente lo que hoy en día pueden hacer algunas personas con el limitado Basic del Spectrum. El juego está realmente acertado, tanto en concepto como el realización. Resulta todo un reto pasar cada pantalla (granja de animales) y te sirve para forzar tu ingenio.

Un buen programa, de curioso nombre por cierto.

VALORACIÓN GLOBAL: ****

Puedes descargarlo dentro del Pack de juegos en Basic 2004 en Bytemaniaticos (de Radastan). Imprescindible pack de buenos (y nuevos) programas. http://www.redeya.com/bytemaniacos/concurso2004/index.html

TBrazil

THE ADVENTURES OF SID SPIDER (DAVID PEGG, 2002)

Programado por: David Pegg. Gráficos presentación: Tommy Pereira
Tipo: Puzzle
Memoria: Modelos rusos Scorpion y Pentagon, formato SCL
Descargable desde Web: http://trd.speccy.cz/gamez/a/SIDSPIDE.ZIP

Tras una buena pantalla de presentación creada por Tommy Pereira, nos encontramos ante un juego de ingenio/puzzle protagonizado por una simpática araña llamdada SID.

El juego consiste en conseguir que nuestra protagonista atraviese toda la pantalla hasta el lugar donde se encuentra una estrella, de este modo conseguimos proseguir hasta la siguiente pantalla. Por desgracia la cosa no es tan fácil, debemos abrir puertas de colores con sus respectivas llaves, esquivar enemigos y, por si no fuera suficiente, nuestro número de movimientos es limitado. Normalmente el número de llaves está muy ajustado, no así el número de puertas que nos podemos encontrar, con lo cual debemos asegurarnos muy bien de los movimientos a realizar y el uso que hacemos de las llaves. Coger llaves de manera indiscriminada y usarlas sin pensar solamente puede causarnos perder vidas y no superar ninguna de las pantallas. Cada pantalla, al igual que los clásicos como Manic Miner o Jet Set Willy, tiene un nombre concreto, este detalle siempre lo hace algo más "familiar".

El tipo de juego nos puede recordar al clásico Boulder Dash, Flash beer y juegos similares, sin gráficos preciosistas (aunque si bastante decentes), sonido 128k bastante bueno (aunque algo repetitivo) y movimiento que reacciona correctamente (no necesitas de rápidos movimientos ni scrolls).

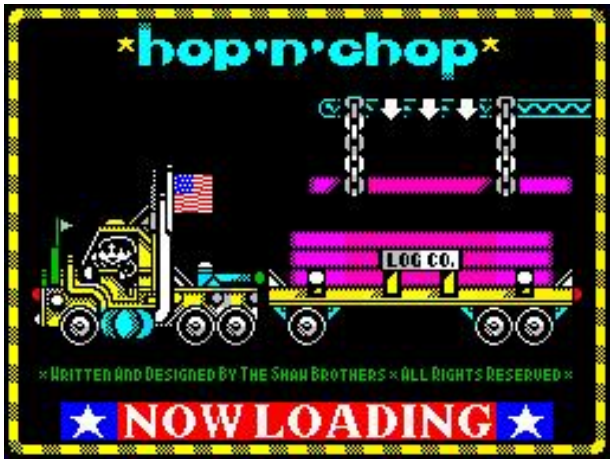
En concreto, la versión con la que nos encontramos, está hackeada con la posibilidad de tener movimientos infinitos a elección, además dispone de una presentación con músicas y efectos que aprovechan las posibilidades de los modelos rusos Scorpion o Pentagon, afortunadamente si no disponemos de ellos siempre podemos recurrir a emuladores como Speculator, Realspectrum, etc.... en los que funciona correctamente.

Nuevamente es de agradecer que aún halla gente que desarrolle programas para nuestro Spectrum de buena factura y buen acabado, y si además son entretenidos como SID SPIDER mejor que mejor.

VALORACION GLOBAL: ***
TBrazil

HOP 'N' CHOP (CRONOSOFT, 2003)

Programado por los Shaw Brothers en 1991
Tipo: Arcade
Memoria: 48/128 K
2.99 Libras (apr. 6 Euros)
Disponible a través de Cronosoft.



Hop 'N' Chop es un estupendo compendio de ideas unidas todas en un solo juego y publicado hace un par de años por Cronosoft. Eres Jack Lumber (el cual se parece un poco al personaje Bub del clásico Rainbow Islands) y trabajas para la Compañía Log. Tu deber en este juego es de ir cruzando cada paisaje echando abajo árboles, eliminando y evitando cualquier obstáculo en tu camino y recoger objetos de utilidad o de bonus antes de finalizar el tiempo.

Una vez que Jack ha completado tres dias de trabajo en una sucursal de la Log Co, pasará a otra, con más dificultades. Ocurrirá cuatro veces más hasta verse generosamente recompensado por su esfuerzo.

En un nivel muy básico, Hop'n'Chop puede parecerse a un juego de bolsillo Game & Watch de Nintendo (o incluso Cavemania, otro producto de los Shaw Brothers), salvo que es tremendamente superior.

La primera impresión es buena. La pantalla de presentación, mientras el juego termina de cargarse es agradable y te mantiene ocupado mientras. Una vez completada la carga, el juego te obsequia con unas pocas opciones, incluyendo algunas curiosidades. Sin embargo, no podrás volver al mismo sitio, en cuanto pulses la tecla de Espacio.

Una vez que comienzas a meterte en el juego, te encontrarás con unos gráficos coloridos, aunque con algunos defectos por el efecto "clashing" de unos cuantos sprites, pero apenas perceptibles.

Además del colorido, los gráficos son detallistas. Cada gráfico tiene su propia animación. Jack posee unos movimientos algo más vistosos, en virtud de su función en un momento determinado. A la vista está que este Hop'n'Chop puede agradar a quien lo juegue, pues virtudes tiene como para adentrarse en él hasta completar la misión encomendada. A pesar de haber transcurrido varios años desde su edición hasta su reciente publicación por Cronosoft, no deja de tener interés.

En cada nivel hay un número de árboles por derribar. Tu hacha solo puede golpear 4 veces, para luego necesitar afilarlo de nuevo. Para ello, deberás buscar la máquina afiladora por todo el escenario del nivel hasta dar con él y usarlo con tu instrumento de trabajo y volver luego sobre tus pasos para seguir con tu labor.

VALORACIÓN GLOBAL: ***

RDisky

KOSMIC KANGA (MICROMANIA, 1984)

Programa de Dominic Wood. Gráficos de J. P. W.
Tipo: Arcade
Memoria: 48k
Descargable desde WOS.

Normalmente, los juegos originales tienden a ser algo más que una idea genuina de un programador, pero no siempre resulta ser un punto ganador de cara a garantizar su éxito. En este caso, no vamos a decir a estas alturas que Dominic Wood haya sido o sea un programador del montón, y sin embargo muchas de sus creaciones no han respondido a las expectativas creadas, salvo "Tutankhamon" y "Project Future" los cuales despertaron mayor interés.

Para empezar, ¿un canguro en plan Jetpac? Puede que pretenda ser original en ese punto, taxativamente hablando, pero otra cosa es que el juego sea algo bien distinto, más bien un tanto esperpéntico.

Tienes como objetivo llegar hasta tu nave espacial, perdida en algún lugar, teniendo que vértelas con los habitantes de la tierra. Vas saltando constantemente sobre diversos escenarios que van sucediéndiose, evitando bien con tus saltos o con tus disparos a los enemigos que van surgiendo con la idea de enviarte al otro barrio. También vas recogiendo numerosos objetos que te proporcionan puntos determinantes para tu objetivo final: la ciudad de Kanga.

Pero a mucho que juguemos con este Kosmic Kanga vamos a comprobar lo aburrido que llega a ser. No obstante, resulta curioso que haya juegos como éste de una concepción tan vulgar, como retorcido su objetivo.

VALORACIÓN GLOBAL: **

RDisky

Megajuego

VEGA SOLARIS (1987, 1989)

Programado por: Quasar / Eclipse Software (Carlos Gª Cordero y Fernando Sáenz Pérez)
Tipo de programa: Videoaventura
Memoria: 48/128K
Descargable desde El Trastero Del Spectrum, o de otras webs (ver más adelante)

Pantalla de carga

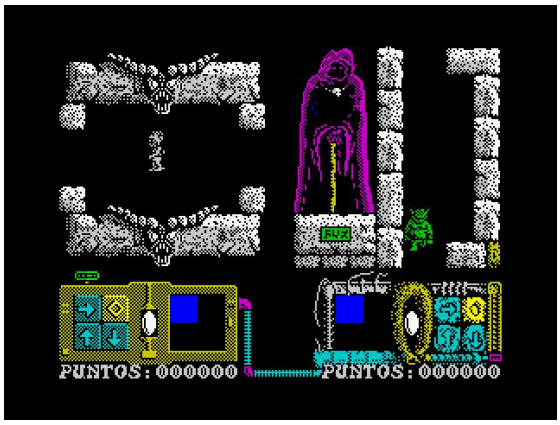
Humano vs Extraterrestre ¿quien vencerá?

Imaginad un planeta perdido en el espacio ,donde dos seres de diferentes razas (un humano y un extraterrestre) tienen una peculiar misión: debemos encontrar las cuatro piezas que forman el símbolo de Vega Solaris en un tiempo limitado, antes que lo haga nuestro rival. El planeta está compuesto por varios escenarios (cuevas, selvas y templo) repletos de enemigos.

La pantalla está dividida de la siguiente forma: en la parte de la izquierda se encuentra el humano y en el de la derecha el extraterrestre. En la parte inferior de la pantalla, bajo nosotros, aparece un recuadro donde podemos ver el contenido de nuestro bolsillos y movernos por ellos. Cuando tengamos los cuatro bolsillos con las cuatro piezas del Vega solaris deberemos volver a la pantalla inicial, de ese modo finalizaremos el juego.

A nuestro favor he de decir que podemos encontrar diversos objetos (almacenables en nuestro bolsillos) que nos permiten ciertas ventajas contra nuestro rival, o contra los bichos, que pululan la zona durante un tiempo limitado (lo que duran en consumirse): armas (para eliminar enemigos), escudos (que nos hacen inmunes durante cierto tiempo), Conjuros (pueden poner la pantalla oscura, teletransportarnos donde se haya nuestro rival, etc...) o paralizar el tiempo de forma temporal... Todo es válido con tal de conseguir las piezas. Incluso podemos debilitar a nuestro rival hasta que quede inconsciente (quedará aturdido en el suelo durante un tiempo) y así robarle sus pertenencias. Hay que destacar que la vida de nuestro personaje viene expresada en el color que tiene en ese momento: si no tiene daños está completamente blanco; si está por ejemplo rosa va más lento y debilitado, etc.... a veces lo mejor en este estado es huir, salir de la pantalla y repensar la ruta a seguir.

Este programa es un arcade laberíntico, de un regusto similar a Atic Atac pero con un concepto de juego bastante similar a Spy vs Spy (en lo que respecta a la acción en dos jugadores, con pantalla partida, en que lo que hace uno puede afectar al otro), además dispone de inteligencia artificial para los personajes.



Vega Solaris, es un juego que en su momento (1987) no fue editado comercialmente por Dinamic, pero si anunciado repetidamente en las revistas. Esto lo ha convertido en uno de esos juegos de leyenda, juegos que jamás podías estar seguro que se llegaron a realizar... Afortunadamente, sus propios autores en un gesto de enorme generosidad, han presentado este juego para el disfrute de todos en el MadridSX 2005. Desde aquí quiero agradecer a sus autores su gran gesto por dejarnos disfrutar de un juego que debió ser editado.

Un último detalle reseñable: no os perdáis la carga del TZX original, incluye un matamarcaianos en el que debemos conseguir la máxima puntuación durante la carga, una manera curiosa de amenizar el tiempo de espera ¿verdad?

El juego está bastante cuidado a nivel gráfico, tanto a nivel de personajes como de los decorados. En especial algunas estatuas que aparecen durante el mapeado tienen gran belleza. La zona selvática, por cierto, recuerda un tanto a la selva de Sabrewulf.

Contiene además unos correctos efectos sonoros en 48k. Sobretodo se oye el sonido de los pasos del personaje; esto, lejos de ser algo meramente funcional, también lo hace algo más incordiante, digamos que por los sonidos, además de las imágenes de tu rival, puedes saber que se está moviendo rápidamente, está inconsciente o está usando algo. A nivel de movimiento, se mueven perfectamente en pantalla; nada que objetar en este apartado.

Definitivamente Vega Solaris no es un juego fácil, no solo hay que preocuparse de tu enemigo, sino que debes esquivar o eliminar enemigos, sufrir lo que te envíe tu rival y encima el tiempo (expresado en una calavera que se va formado dentro de una esfera terrestre) es limitado. Si a eso unimos la IA de tu enemigo, que no es el típico rival "tonto", tenemos un juego difícil de superar.

El juego es bastante entretenido y las partidas suelen ser bastante largas, algo no tan común en muchos juegos arcade. El correcto uso de las ventajas (magias) puede ser muy decisivo a la hora de superar, o no, el programa. En cualquier caso supone un reto vencer a tu rival.

Además tiene otra cosa interesante y que le da una nueva dimensión: la posibilidad de dos jugadores humanos, uno contra otro. El factor de fastidiar a otro contrincante humano siempre es divertido ¿a quién no le gustaría retar al típico amiguete/a?

VALORACIÓN GLOBAL: ****& (8'5)
Puedes descargarlo de:
http://www.speccy.org/trastero/updates.htm
desde esta otra: www.speccy.org/vegasolaris
o también de la web de sus autores:
http://www.fdi.ucm.es/profesor/fernan/PG/html/vega_solaris.html

Por TBrazil

MORTADELO Y FILEMON II (ANIMAGIC, 1989)

Programado por : Emilio Martínez
Gráficos por : Miguel Ángel Perera
Música : Pablo Toledo
Tipo de programa: Arcade/Plataformas/Habilidad
Memoria:48/128K. Descargable desde web W.O.S. y SPA2

Los personajes mas famosos del cómic español volvían a la pantalla de nuestro ordenador, después de una primera parte que no respondió a las expectativas y al carisma de estos dos detectives de la TIA. En esta ocasión fue Animagic (una compañía española) la encargada de convertir viñetas a pixels. Hay que decir que su trabajo final superó bastante al realizado por la empresa alemana Magic Bytes (autora de la primera parte).

En esta ocasión el juego se dividía en dos cargas (lo que añadía variedad y vida al juego) totalmente distintas: en la primera manejamos a Filemón en un arcade de plataformas, en el que debemos atrapar 7 gallinas de las que pululan por los 2 primeros pisos del edificio. Éstas deben ser entregadas a Mortadelo que esta en la azotea del mismo, mientras somos atacados por cerdos muy pesados, los huevos de las propias gallinas y Ovnis. Para atrapar a las gallinas, Filemón puede saltar encima del mobiliario de la casa y utilizar el ascensor.

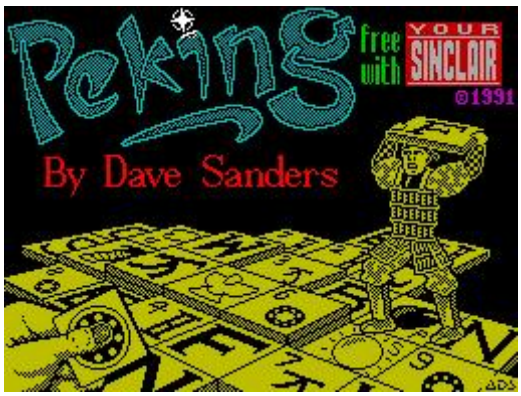
En la segunda carga, controlamos a Mortadelo, aunque más bien se podría decir que controlamos su aspecto, pues lo que en realidad hacemos es seleccionar el disfraz que Mortadelo lleva en cada momento, en función de lo que queramos hacer (Fantasma para atravesar paredes, Rana para saltar, etc), de forma que estrictamente manejando a Mortadelo lo único que podemos hacer es saltar o agacharse, ya que no puede ni avanzar ni retroceder (el personaje va corriendo continua y automáticamente por la ciudad), tan solo ambas acciones antes comentadas y cambiar de disfraz. Por eso esta segunda parte es más bien un juego de habilidad y reflejos.

El apartado técnico del juego sin ser sobresaliente se puede considerar como notable alto : Los gráficos captan la esencia de los cómics de Ibáñez, detalles como la araña del ascensor, los insultos del Súper, etc, nos hacen ver que este apartado ha sido muy cuidado, ya que el tamaño de los gráficos también es considerable (así como el colorido). El movimiento es relativamente suave, aunque existe un pequeño retardo en la respuesta al teclado en la primera carga, sin embargo no es un obstáculo para la jugabilidad, pues con un poco de práctica se consigue dominar perfectamente. La melodía que suena durante el juego es simpática y está bien conseguida aunque puede cansar un poco al oírla partida tras partida. Para acabar hay que decir que tras este juego se encuentra Emilio Martínez, antiguo programador de Erbe, y autor de programas como Las Tres Luces de Glaurung.

En general se trata de un juego bastante bueno, aunque tiene un pero, y es que su dificultad no es muy elevada, y tras horas de práctica podemos acabarnos el juego, lo que le resta algo de interés, aunque siempre hay otros retos como intentar acabarlo sin perder ninguna vida o recorriendo las zonas más difíciles (el hecho de que tenga dos cargas totalmente distintas es impagable). Podríamos decir que es un muy buen juego que se ha quedado a las puertas de ser un excelente juego, quizás una tercera fase…

VALORACIÓN GLOBAL: ****

Iván Sánchez



PEKING (YOUR SINCLAIR, 1991)

Programado por David Sanders
Tipo de programa: Juego de mesa tradicional chino / Puzzle
Memoria: 48/128K
Descargable desde W.O.S.

Originariamente incluido en una de las cintas de portada de la revista inglesa Your Sinclair, "Peking" pertenece a la categoría de 'puzzles'. Las reglas de juego en este programa es la de ir retirando del tablero parejas de piezas iguales o semejantes entre sí hasta que no te quede ninguna, en el menor tiempo posible. En común con otros juegos de rompecabezas, Peking resulta ser un juego un tanto abstracto. Sin otro motivo más que el de resolver la enmarañada retirada de las fichas, de forma que no te quedes bloqueado al final. Por si no os habíais dado cuenta, estamos ante una adaptación del Mah-Jongg chino, un juego tradicional que tiene muchas variantes aunque un mismo planteamiento.

Cada vez que echamos una partida, las fichas cambian su posición de forma que el entretenimiento está asegurado, pues a la hora de planear la resolución de la partida, todo va a depender de nuestra agudeza visual y, sobre todo, de calcular con sumo cuidado los siguientes pasos a dar.

Los gráficos están detallados y claramente identificados. Existen otras versiones, aunque en ésta los detalles y la singularidad del juego están perfectamente realizados. En lo que se refiere al tema sonoro, apenas cuenta con algunos efectos, salvo la sintonía de bienvenida una vez cargado del juego, con un claro leif-motiv oriental, y otro tema al final del juego.

Dificultades no váis a pasar con este juego, siempre que tengáis buen criterio e inteligencia a la hora de trazar el camino hasta la total retirada de las fichas chinas. Es relativamente sencillo acabar "Peking" transcurrido unas pocas partidas, pero ello no significa que te vayas a aburrir. Ni mucho menos.

Entre las pocas opciones que incluye, "Peking" te permite "ver" lo que hay debajo de las fichas superiores, así que puedas saber a ciencia cierta dónde se puede encontrar la pareja oculta de alguna de las que se hallan visibles sobre el tablero, en el caso de quedarte desconcertado con una inminente finalización del juego sin haber llegado hasta el final. Ello no incurre en penalización, como ocurre con otros juegos parecidos.

Las pocas ayudas que te permite el juego, de alguna forma son más que suficientes. Yo, particularmente, confieso haber jugado más a otro programa, en este caso para PC, como es el MoreMah-Jongg de Steve Moraff, el cual cuenta con opciones interesantes como cambiar el diseño de las fichas, la música o la imagen de fondo, entre otras opciones. Pero eso es otra historia.

Peking es un gran juego, el cual se adapta perfectamente en cualquier sistema. Y ciertamente esta versión para el Spectrum es tan bueno como cualquier otra. Espero que sirva en cualquier caso como una recomendación.

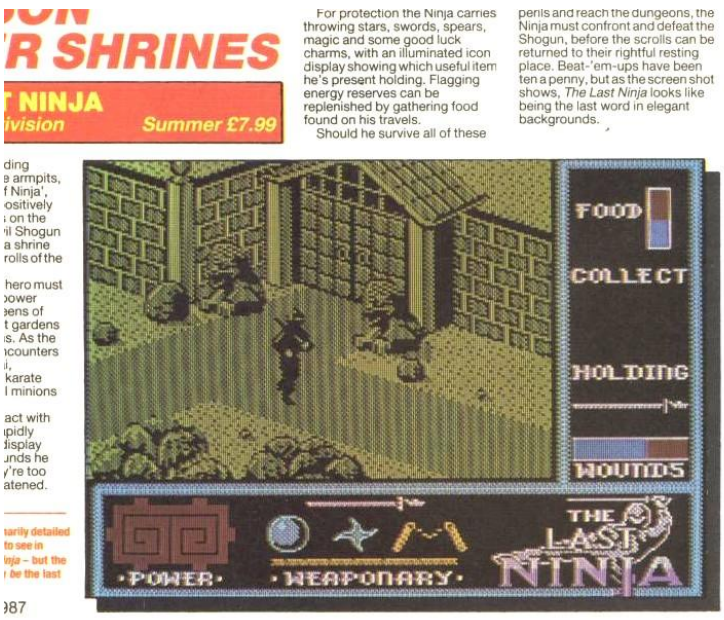
VALORACIÓN GLOBAL: ****

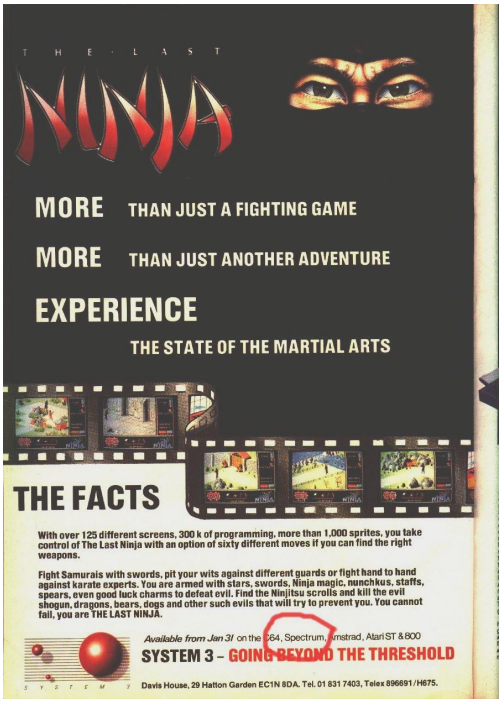
RDisky

AL RESCATE

THE LAST NINJA (System 3, 1987)

Otro juego que ha pasado a convertirse en todo un mito es esta creación magistral de System 3, cuyo caso más notorio para el Spectrum fue que la secuela de este juego sí pudo llevarse a cabo a este ordenador ("Last Ninja 2"). Algunas previews y hasta anuncios publicitarios en el interior de algunas revistas inglesas daban idea de su aparición prácticamente definitiva al Spectrum. Este ejemplo, procedente de la revista Crash, mostraba en su sección "Preview" lo que ya se dislumbraba como el juego del año. Por problemas que desconozco, nunca llegó a publicarse salvo para otros ordenadores, como el *CBM 64* y el *Amstrad CPC*. ¿Alguien afín a System 3 me lo podría aclarar?





AL RESCATE

HAMMER-HEAD (Zigurat, 1992)

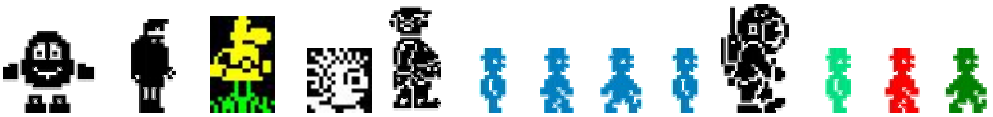
En pantalla

'Hammer-Head'. En este juego de la marca Zigurat hay que usar la cabeza, y no precisamente porque se planteen situaciones que requieran pararse a pensar, ni porque haya que resolver crucigramas o larguísimas ecuaciones; sino porque es el único arma de que dispone el agente secreto protagonista de la aventura: la contundente calabaza que tiene sobre los hombros. Los enemigos van y vienen sin cesar, y debilitan la energía del personaje si éste no impide, a pura fuerza de cabezazos, que se crucen con él. **Versiones:** Spectrum, Amstrad y MSX; cinta: 1.295 pesetas; disco: 2.250. PC: 2.250.

Cargador: Funciona con la versión de cinta de Spectrum. Tecléalo al pie de la letra, grábalo en una cinta virgen para poder utilizarlo más veces y ejecútalo antes de cargar el juego original. Dispondrás de todo tipo de ayudas para concluir la aventura sin problemas. ¡Y buen juego!

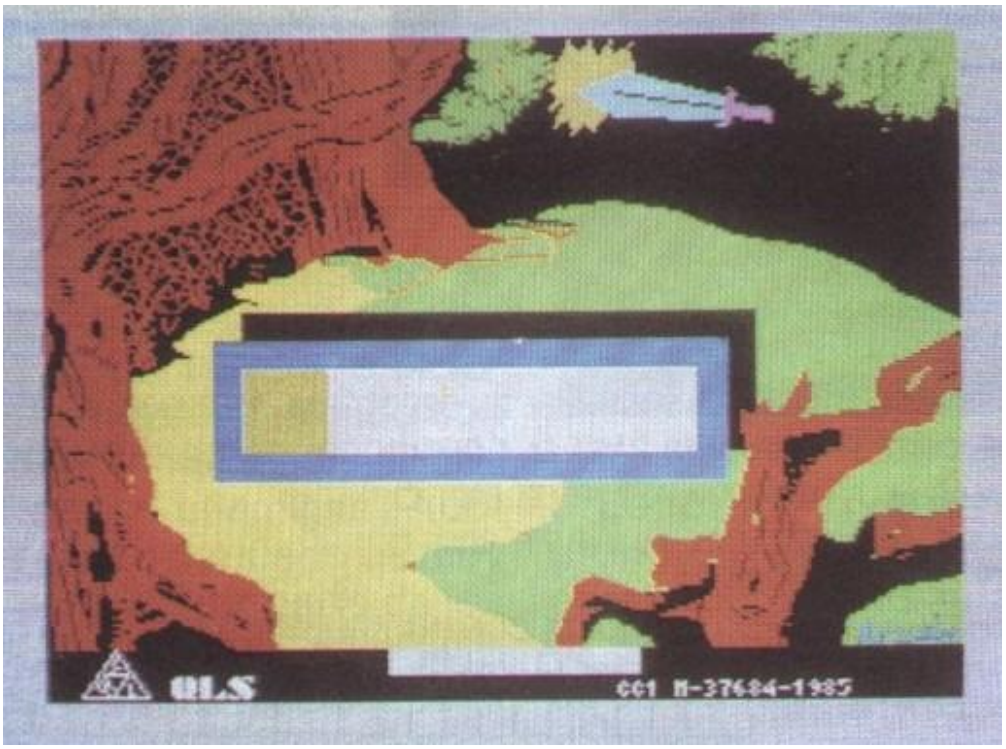
```
 10 CLEAR 25000: LET N=5043
 20 FOR X=26539 TO 26585
 30 READ A: POKE X,A
 40 LET N=N-A: NEXT X
 50 IF N=3 THEN GO TO 70
 60 PRINT "DATAS MAL": STOP
 70 PRINT "CARGA EL JUEGO"
 80 RANDOMIZE USR 26539
 90 LET X=31575: POKE X,115
100 POKE X+3,4: POKE X+5,119
110 POKE X+10,201
120 POKE 35041,24
130 RUN USR 29220
140 DATA 243,221,33,0,64,17
150 DATA 0,27,62,255,55,20,8
160 DATA 21,62,8,211,254,205
170 DATA 98,5,55,221,98,17
180 DATA 164,22,205,169,5
190 DATA 221,33,8,114,17,248
200 DATA 141,55,205,169,5,251
210 DATA 122,183,32,210,201
```

En un número del suplemento dominical "El Pequeño País" apareció un breve artículo seguido de un cargador de pokes acerca del que presumiblemente fuera el último juego para nuestro Spectrum de la compañía española Zigurat. Este comentario y su cargador lo he incluído aquí para vuestra reflexión. Es de extrañar que no sepamos nada de él, ni tan siquiera se haya podido conseguir hasta la fecha ningún archivo de este juego, si es que realmente se llegó a comercializar, como ocurrió con el arcade "Jump", de la misma casa, el cual, pasado un tiempo sin saber de él, al final se pudo recuperar.



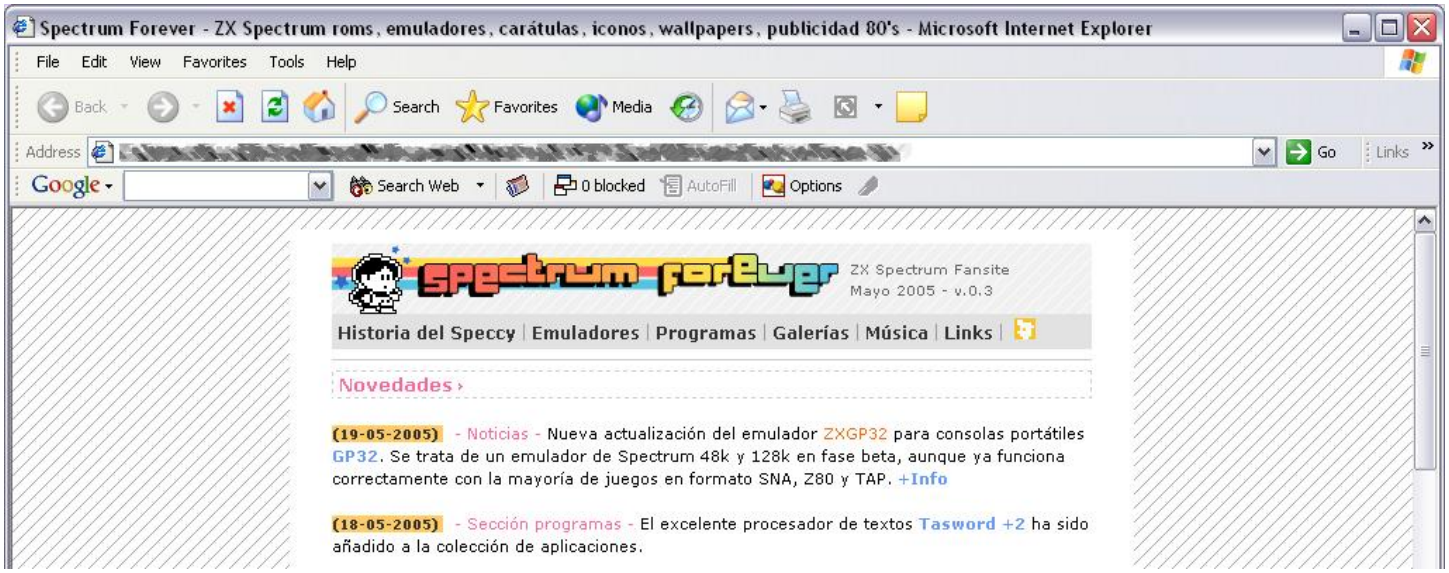
EXCALIBUR (QLS, 1985)

Aquí tenemos otro caso de programa aparentemente publicado y del cual no sabemos nada, ni de sus restos. Lo único que sé de éste es que fue objeto de análisis por la revista ZX en su número 32, mostrando dos fotogramas, siendo uno de ellos del propio juego en sí, aunque por lo que se ve, es bastante poco como para hacer una valoración más en profundidad del mismo y si realmente merece la pena su búsqueda. ¡Por supuesto que sí!



SPECTRUM FOREVER

http://www.speccy.org/spectrumforever/index.php



Diseñado y propiedad de Ferrán Criado, esta web es una recién llegada al planeta Speccy.org, del cual parte con la esperenza de llenar un hueco en el panorama actual a nivel nacional con noticias llegadas desde diferentes sectores del mundo "Spectrum". Cuenta con un gran archivo de artículos, programas, sonidos, gráficos y varios elementos más que se van ampliando progresivamente, los cuales hacen más llevadera su visita. Enhorabuena a su autor.

SPAnish SPectrum Archive
SPA2

www.speccy.org/spa2

A cargo de Juan Pablo López Grao, es la web de referencia para la preservación de todo lo relativo al ZX Spectrum, tanto juegos (cintas y discos) como carátulas e instrucciones, a nivel nacional. Se quiere lo más parecido al World Of Spectrum de Martjin Van Der Heide y a fe mía que lo puede conseguir. Solo hace falta más actividad por parte de todos, ya que desde finales del año pasado no se actualiza, pero nadie se está durmiendo en los laureles. Ni mucho menos, aunque también es verdad que muy pocos hacemos lo que buenamente podemos. ¿Verdad, Juan Pablo?

SINCLAIR HEAVEN

www.sinclair-heaven.net

Hace unos cuantos meses se puso en marcha esta web en inglés, en la que se pretende preservar desde juegos, pasando por archivos de vídeo de diversa concepción, pero relacionados con el ZX Spectrum, hasta revistas inglesas famosas, incluyendo la que podría ser algo así como la revista “Micromanía” en Gran Bretaña, o sea “Computer & Video Games”, toda una leyenda que aún sigue viva y coleando, aunque sus primeros diez años (de 1981 a 1992) se hallan disponibles en esta web para su consulta y descarga.

Para descargar cualquier artículo, hace falta ser miembro o usuario de esta web, no siendo necesario más que un nick y una contraseña para entrar, con la ventaja de que no tienes que pagar absolutamente nada por ello. En muchos casos, es necesario un programa basado en Torrent para la descarga de archivos como los vídeos que se incluyen.

ZX SPECTRUM FILES

www.microhobby.com/zxsf/pagina_1.htm

Pocos comentarios puedo hacer de mi página web, activa desde que la revista está funcionando, habiendo sufrido algunos cambios desde el principio, y ya con una presentación vistosa y definitiva. Algunos cambios se han introducido, como una sección de descargas, desde la cual bajarse programas tanto míos como de la revista ZX, hasta archivos de música en formato mp3 de los programas “Ommadawn” y “Tubular Bells” ambos elaborados por mí y que igualmente os podéis bajar desde esta misma página. Otros mp3 pertenecen a una selección de lo mejor de mi repertorio como músico amateur que soy.

Otra añadidura reciente a mi web es la página de venta e intercambio, en la que pongo a vuestra disposición de una serie de objetos de cierto interés, bien para venta o bien para su intercambio por aquellos objetos que tengáis a bien sugerirme. Hay muchas cintas de Spectrum y varios objetos relacionados con otros sistemas, incluso discos de vinilo para los que sean coleccionistas.

LO ZX SPECTRUM EN ITALIA

http://zxspectrum.hal.varese.it/index.html

Una de las muchas webs que se hallan en activo, y a pleno rendimiento, es ésta que impulsa desde tierras italianas Flydream (Stefano), Gondorff (Matteo) y Francesco P. Es muy completa, con un gran archivo de juegos, la inmensa mayoría pertenecientes a revistas de software, abundantes en cantidad pero muy parecidas entre sí, con una cosa en común: todos los programas son pirateados de sus respectivos originales –entre estas revistas están Load’n’Run (cómo no), Special Program y Linguaggio Macchina–, artículos varios, videos, carátulas de libros, folletos varios y revistas, su revista en PDF “Sinclair ZX Notizie” y no se olvidan de relatar cada cierto tiempo de las últimas noticias llegadas desde varios rincones del globo.

Aunque en italiano, no es óbice para quien tenga curiosidad por visitarla, puesto que el idioma llega a ser bastante fácil de entender para el que no lo conozca demasiado.

A comienzos de 1985, "Load 'n' Run" aparecía con una premisa: convertirse en una edición regular como revista de entretenimiento para usuarios de ordenadores domésticos, para lo cual se servía de una cinta de casete en la cual se recogían una buena dosis de diversión a raudales, si bien los juegos en principio parecían totalmente novedosos, a la vista de sus títulos. No obstante, una cosa llamaba poderosamente la atención: mientras que en aquella época los juegos originales costaban una media de 1.500 pesetas, esta publicación ofrecía cerca de una decena de programas reunidas en una cassette por mucho menos de eso. Unas 850 pesetas que muchos quisimos que así fuera el precio de los juegos originales existentes en el mercado, por aquellos años (hasta que fue Erbe Software quien expuso la idea por un valor parecido un año después y la puso en práctica, como todos sabréis).

Sin embargo, no todo era bonito en cuanto cargábamos alguna de sus supuestas "novedades". Tan pronto como hayas dejado ejecutar el primero de los juegos obsequiados, te encontrarás con un verdadero dilema: "¿Me habrán engañado? Yo conozco este juego y lo tengo, aunque su título es bien distinto". Es posible que a muchos les haya pasado esto mismo. A otros, posiblemente no les diera demasiada importancia. A pesar de todo, la primera impresión cuando tenías en tus manos la revista era que todo parecía nuevo. La trampa de no incluir fotogramas de los programas incluidos en los cuadernillos hacía picar al menos pintado, pero ¿quién podría saber lo que nos íbamos a encontrar? Otra cosa era si querías tener muchos juegos reunidos en una cinta de cassette por mucho menos dinero de lo que te costaría uno realmente original, sin importar si los tenías ya con anterioridad y sin importar su procedencia, para luego hacerte con la colección completa. No fue ése mi caso.

La idea de esta revista parte de su "counterpart" en Italia. Originalmente editado por Elettronica 2000 en el país transalpino, la edición española llegaría en 1985 a través de una empresa afincada en Barcelona. Dentro del staff de la revista había tanto personal italiano como nacional, y muchos colaboradores.

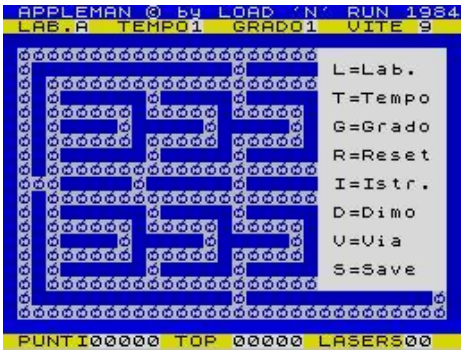
En cuanto a cómo parte la edición de Load 'N' Run y el porqué de sus contenidos, hay que dirigirse a la situación que se vivía por entonces en Italia. Con el riesgo de equivocarme, allí era algo complicada la distribución de software por vías legales, debido a una serie de circunstancias poco comprensibles para nosotros, y en parte también a una mentalidad o filosofía muy propia de la zona mediterránea. Así, para solucionar que los usuarios de ordenadores dispusiesen de material para sus máquinas, varias personas se encargaban de viajar al Reino Unido o a paises cercanos y proveerse de cuantos programas les fuese posible, para luego apropiarse de sus derechos de copyright y realizar los cambios tanto en su presentación como en los textos, a fin de adaptarlos a su idioma, y luego comercializarlos con otros nombres, a pesar de lo ilegal de estos actos; sin embargo, a casi nadie le preocupó lo más mínimo esta circunstancia. Insisto, esto es tan solo una conjetura.

Igualmente, la situación jurídica italiana no era la más propicia para luchar contra la lacra de la piratería, lo que ha facilitado la expansión de revistas de software de toda índole, demasiadas en

comparación con la situación aquí en España. No era sólo “Load ‘N’ Run”, también se aprovecharon de ello otras publicaciones como “Special Program”, “Run”, “Special Playgames”, “Program”, “Tutto Spectrum” y tantas otras, de las cuales podéis encontrar más detalles y hasta sus programas en la web “Lo ZX Spectrum En Italia”, que habréis visto comentada en páginas anteriores. Mucho se tardó en sentar las bases para la erradicación de este problema desde el punto de vista legal. Hasta entonces, la piratería hizo su agosto durante varios años.

Centrándonos en la edición española de la revista que vengo a examinar, afortunadamente ya se dislumbraban cambios de mentalidad durante el año 1986, a raiz de la implantación de proyectos de reforma de las leyes españolas para intentar acabar con la piratería industrial, sobre todo en lo relativo a la propiedad intelectual con cambios especialmente dirigidos a los productos informáticos. La actuación policial era otra de las políticas en la campaña contra la piratería, como hemos visto ocasionalmente en los medios, incluso citados en Microhobby, como los casos de confiscación de copias piratas de programas comerciales para todos los sistemas en el Rastro Madrileño.

La revista llegaría a desaparecer a finales de 1986, dejando tras de sí 21 ediciones de aparición mensual, más dos especiales: uno, con un programa de Quinielas, y el otro, perteneciente a la segunda época, eminentemente dedicado al mundo del deporte con las versiones adaptadas de seis juegos deportivos como Yie Ar Kung-Fu, Winter Games o el famoso Match Day de Jon Ritman.



Appleman = Gulpman (Campbell)

Black Bomber = Harrier Attack (Durell)

Senso-1 = Factory Breakout (Poppy)

Prácticamente todo el material publicado por Load’N’Run procedía de juegos comerciales, muchos de éllos bastante conocidos, mientras que otros no lo eran tanto para el público español. El resto, eran producciones propias como las presentaciones o programas de introucción de las cintas, ó algunas utilidades de relativo interés.

La lista de programas contenidos en las cintas publicadas por Load’N’Run, junto con su correspondencia con sus respectivos originales, sin incluir programas de introducción y utilidades varias y facilonas, es la siguiente:

Cinta número	Título según LOAD'N'RUN	Nombre real y compañía original
1ª EPOCA: 1-0	BLACK BOMBER	HARRIER ATTACK (DURELL)
	ESPADACHIN	SWORDFIGHT AT MIDNIGHT (SUNSHINE)
	PLANETS	AD ASTRA (GARGOYLE GAMES)
	MUNDIAL DE FUTBOL	WORLD CUP FOOTBALL (ARTIC)
	MOTO WARS	BLIND ALLEY (PSS)
	FLIPPER	PINBALL WIZARD (SAGITTARIAN / CP)
	LA HAMBURGUESA	BARMY BURGERS (BLABY COMPUTER)
	LA MOMIA EGIPCIA	TUTANKHAMON (MICROMANIA)
	BASUREROS	TRASHMAN (NEW GENERATION SOFT)
	PENNELLIX	COLOUR CLASH (ROMIK)
1-1	TANK ZONE	3D COMBAT ZONE (ARTIC)
	ROCKS	THRUSTA (SOFTWARE PROJECTS)
	SKI NAUTICO	AQUAPLANE (QUICKSILVA)
	CRASH CAR	RACE FUN (RABBIT SOFTWARE)
	INVADERS	GALAKZIONS (MIKRO-GEN)
	EXPLORER	JET PAC (ULTIMATE PLAY THE GAME)
	SERPIENTES	SNAKE PIT (POSTERN)
	EL CASTILLO	SIEGE (POSTERN)
	CARAMBOLA	POOL (BUG-BYTE)
	SPECTROIDS	PLANETOIDS (PSION SOFTWARE LTD)
	SINTETIZADOR DE VOZ	SINTETIZADOR DE VOZ (HOBBY PRESS, S.A.)

1-2	TUTTI FRUTTI	FRUIT MACHINE (?)
	S. O. S.	WORSE THINGS HAPPEN AT SEA (SILVERSOFT)
	LA CASA DE JACK	JET SET WILLY (SOFTWARE PROJECTS)
	DEBUG	PSSST! (ULTIMATE PLAY THE GAME)
	DODGE CITY	GUN LAW (VORTEX SOFTWARE)
	EL ESPIA	(?)
	ABEJA LOCA	THE BIRDS AND THE BEES (BUG-BYTE)
1-3	LASER	ANDROID 2 (VORTEX)
	GOLF	GOLF (CRL)
	EL CHISPAS	AUTOMANIA (MIKRO-GEN)
	TESOROS DEL MAR	SCUBA DIVE (DURELL)
	LA FUGA	(?)
	XANADU	FIREBIRDS (SOFTEK)
	TIRO AL BLANCO	(?)
	THROM	ESCAPE M.C.P. (RABBIT SOFTWARE)
	AJEDREZ	CYRUS I.S. CHESS (SINCLAIR / I.S.)
1-4	SURVIVAL	STYX (BUG-BYTE)
	BRINCO	JUMPING JACK (IMAGINE)
	GAMMA	HAVOC (DYNAVISION)
	MINERO LOCO	MANIC MINER (BUG-BYTE)
	JOE LOVE	HANDY ANDY (CRL)
	EL TIRANO	DICTATOR (DK'TRONICS)
	RATON CERO	DANGER MOUSE IN DOUBLE TROUBLE (THORN EMI)
	ALUNIZAJE	APOLLO II (MASTERTRONIC)
	LA CIUDAD	REPULSAR (SOFTEK INT.)
1-5	PESADILLAS	SPLAT (INCENTIVE)
	MANSION 3D	TRANSYLVANIAN TOWER (RICHARD SHEPHERD)
	PETROLEO	DALLAS (C.C.S.)
	PISTA	VIPER III (MASTERTRONIC)
	DENTISTA	MOLAR MAUL (IMAGINE)
	BAGDAD	MAGIC CARPET (MASTERTRONIC)
	GUS	SLIPPERY SID (SILVERSOFT)
	SKATE BOARD	CHUCKMAN (ADD-ON / CCI)
	LA PLANCHA	MR. WONG'S LAUNDRY (ARTIC)
1-6	OSCAR ESQUIA	HORACE GOES SKI-ING (PSION / MELBOURNE)
	EL ALMIRANTE	SHIP OF THE LINE (RICHARD SHEPHERD)
	PATRULLEROS	REBELSTAR RAIDERS (RED SHIFT LTD)
	OLIMPIADAS	DALEY THOMPSON'S DECATHLON (OCEAN) (Dia 1)
	HURRICANE	T.L.L. (VORTEX)
	EL LLANERO	SHADOWFAX (POSTERN)
	PYRAMIDE	PI-BALLED (AUTOMATA UK LTD)
	SENSO-1	FACTORY BREAKOUT (POPPY SOFT)
	PULSTAR	THE BLACK HOLE (QUEST MICROSOFTWARE)
	KARATE	KUNG-FU (BUG-BYTE)
	RIDERS	DEATHCHASE 3D (MICROMEGA)
1-7	JONAS	LAZY JONES (TERMINAL SOFTWARE)
	REDES	TRAXX (SALAMANDER SOFTWARE)
	PHANTASMA	CHILLER (MASTERTRONIC)
	GALAXIA	3D SPACE WARS (HEWSON CONSULTANTS)
	CICLISTA	BMX RAIDERS (MASTERTRONIC)
	MARCIANITOS	SPACE RAIDERS (PSION SOFTWARE)
	TRITON	MONSTERS IN HELL (SOFTEK)
	CORRECAMINOS	NIFTY LIFTY (VISIONS SOFT. FACTORY)
	EL REY ARTURO	FINDERS KEEPERS (MASTERTRONIC)
1-8	OLIMPIADAS (2ND PART)	DALEY THOMPSON'S DECATHLON (OCEAN) (Dia 2)
	COWBOYS	COWBOY (SPECTRUM COMPUTING)
	TAJ-MAHAL	DRILLER TANKS (HUDSON SOFT)
	ASTER	HAWKS (ACE / LOTUS SOFT)
	MONIGOTE	THE SNOWMAN (QUICKSILVA)
	CROMAN	CAVEMAN (CRL. 1983, R.R.ROWLINGSON)
	3D FIGHTER	STARSTRIKE I (REALTIME SOFTWARE)
	STRIP POKER	(?)
	CICLON	CYCLONE (VORTEX)
1-9	OSCAR	HUNGRY HORACE (PSION / MELBOURNE HOUSE)
	CACO	ROBBER (VIRGIN GAMES)
	TELE-PORTING	ZIP ZAP (IMAGINE)
	PARA EL TREN	STOP THE 'ITA' EXPRESS (HUDSON SOFT)
	LAB 3D	SKULL (GAMES MACHINE)
	SAN BERNARDO	THE ADVENTURES OF ST. BERNARD (CARNELL)
	PEGASUS	WINGED WARLORDS (CDS MICRO SYSTEMS)
	LA VOZ	SPEAK-EASY (QUICKSILVA)
	LABERINTO	ZOMBIE ZOMBIE (QUICKSILVA)
	DESTILERIA	TROUBLE BREWIN' (SILVERSOFT)

1-10	PEPE Y LOS GLOBOS	ERIC AND THE FLOATERS (SINCLAIR / HUDSON SOFT)
	CUAC	BEAKY AND THE EGG-SNATCHERS (FANTASY)
	TENIS	MATCH POINT (PSION SOFTWARE)
	PRISAS	TREASURE HUNT (AMBA SOFTWARE)
	MOTOCICLISMO	FULL THROTTLE (MICROMEGA)
	MAGIC	SORCERY (VIRGIN GAMES)
	SIDERAL	G-FORCE (EUROSOFT)
	PALILLOS	(?)
	CIRUJANO	FANTASTIC VOYAGE (QUICKSILVA)
1-11	SALTEADOR	GILLIGAN'S GOLD (OCEAN)
	ANTIMATERIA	VIOLENT UNIVERSE (QUEST MICROSOFTWARE)
	RESCATE	(?)
	CENTURION	STARBLITZ (SOFTEK INTERNATIONAL)
	FOKKER III	BLUE MAX (U. S. GOLD)
	LUNAR II	MOON ALERT (OCEAN)
	EL GATO	CAT WALK (POWER SOFTWARE)
	SABOTAJE	TIME-BOMB (CDS MICRO SYSTEMS)
	TEJON	MONTY MOLE (GREMLIN)
	OROMANIA	MUTANT MONTY (ARTIC COMPUTING)
	PICASSOGRAPH	(?)
	ROUND	BOXING (ADDICTIVE "SILICON JOY")
1-ESPECIAL	SUPER QUINIELAS	(?)
2ª EPOCA: 2-0	CONSTRUCCIONES 3-D	(?)
	EUROPA	(?)
	LA JUNGLA	(?)
	TU CIUDAD	CITY (TERMINAL SOFTWARE)
	ANTIAEREO	(?)
	OKLAHOMA CHONES	(?)
	TEQUILA GUNNER	(?)
2-1	QUIMICA	(?)
	EL HANDICAP	(?)
	WIPPER	(?)
	SPARK	(?)
	TIRO AL PLATO	(?)
	RASCACIELOS	(?)
	SAGHIBU	(?)
	CRAFT CRUISER	(?)
2-2	COCHE FANTASTICO	SPY HUNTER (U. S. GOLD)
	BALOG	SUPER MUTT (ATLANTIS)
	GARGANTUA	MR. WIMPY (OCEAN)
	LEOPARD	I'M IN SHOCK (ARTIC) (¿??)
	INVASION	FIREBIRDS (SOFTEK)
	EL TREN	THE TRAIN GAME (MICROSPHERE)
	RUPERTO	(?)
2-3	EL CAZA	FLAK (U. S. GOLD)
	FUTBOL SALA	(?)
	TOP SECRET	(?)
	BLACK JACK	STRIP POKER (?)
	GENERADOR	BUG-EYES (ICON SOFTWARE)
	LA BRUJA	CAULDRON (PALACE)
	LA SELVA	JASPER (MICROMEGA)
	LAS ATRACCIONES	KONG STRIKES BACK (OCEAN)
	BLOQUES	BLOCK PAINT
2-4	DE DOS EN DOS	(?)
	KURCIC	GLASS (QUICKSILVA)
	BALONCESTO	WORLD SERIES BASKETBALL (IMAGINE)
	DROID	I, OF THE MASK (ELECTRIC DREAMS)
	PING-PONG	(?)
	LA ESFINGE	WIZARD'S LAIR (BUBBLE-BUS)
	EL FOSO	(?)
	WALPURGIS	NIGHTSHADE (ULTIMATE PLAY THE GAME)
	AVERNO	GO TO HELL (TRIPLE SIX)
2-5	EL CORSARIO NEGRO	ZORRO (DATASOFT)
	F-19	FLAK (U.S.GOLD) (¡OTRA VEZ! Ver nº 2-3)
	MASCARADA	SABOTEUR (DURELL)
	TRANSFORMABLES	THE TRANSFORMERS (OCEAN)
	LA TORRE EMBRUJADA	TOWER OF EVIL (THORN EMI)
	MUNDILOCANDIA	SWEEVO'S WORLD (GARGOYLE)
	SELVA MORTAL	JUNGLE TROUBLE (DURELL)
	CREADOR DE PANTALLAS	MELBOURNE DRAW (MELBOURNE HOUSE)
	ENSAMBLADOR	HI-SOFT DEVPAC MONS-3 (HISOFT)

2-6	PROBS	X-CEL (MASTERTRONIC)
	EL BOMBERO	FIREMAN FRED (TYNESOFT)
	MAX	2112 A.D. (DESIGN DESIGN)
	PIEDRO	BC'S QUEST FOR TIRES (SIERRA)
	CAVERNA LUNAR	NODES OF YESOD (ODIN GRAPHICS)
	EL CAPITAN AGUILA	THE PYRAMID (FANTASY SOFTWARE)
	LA GRUA	GATECRASHER (QUICKSILVA)
	ROADSTAR	(toman prestado gráficos del Trashman para un juego malísimo)
	SKI	(?)
	DECISION DIVINA	GIFT FROM THE GODS (OCEAN)
	RESCATE ESPACIAL	COSMIC CRUISER (IMAGINE)
2-7	SUPERHELI	PIONEER (ATLANTIS)
	VIAJE DEL BASURERO	TRAVEL WITH TRASHMAN (N.G.S.)
	MAGO DE OZ	SORCERY (VIRGIN) (¡DE NUEVO OTRA VEZ!)
	NOCHE DE TERROR	FRIDAY THE 13TH (DOMARK)
	BOINAS VERDES	GREEN BERET (IMAGINE)
	SUPER BATISCAFO	RESCATE DEL TESORO (INVESTRONICA)
	PONLAS EN RAYA	(?)
	SUPER-VOZ	SINTETIZADOR DE VOZ (MICROHOBBY) (Por segunda vez)
	LECTOR DE CABECERAS	LECTOR CABECERAS (MICROHOBBY)
2-8	BOLITAS	BUBBLE BUSTERS (HUDSON SOFT)
	JAULAS	LOONY ZOO (PHIPPS ASSOCIATES)
	TESORO SUMERGIDO	GLUG (CRL)
	BICHOS	CHOPPER X-1 (R&R SOFTWARE)
	MAGO MERLIN	ALCHEMIST (IMAGINE)
	VIDA DE RATA	HARD CHEESE (DK'TRONICS)
2-ESPECIAL DE DEPORTES.	BRUCE LUU	YIE AR KUNG-FU (IMAGINE)
	TENIS DE SALA	JONAH BARRINGTON'S SQUASH (N.G.S.)
	DEPORTES DE INVIERNO 1	WINTER GAMES 1ª PARTE (EPYX)
	DOBLES	ONE ON ONE (ARIOLASOFT / ELECTRONIC ARTS)
	FUTBOL	MATCH DAY (OCEAN)
	GRAND PRIX	FORMULA 1 SIMULATOR (MASTERTRONIC)

Como habréis observado, hay algunos programas sin haberse podido identificar. En cualquier caso, sería de agradecer cualquier ayuda en este sentido y se pueda tener una lista completa tanto para la revista como para la web de Sequor que, a buen seguro, puede estar leyendo este informe. Espero que después de esto afronte con ánimo y renovadas fuerzas la actualización de su web, que me ha sido de gran ayuda para, después de un largo tiempo, realizar este informe que os ha llegado, con todo mi entusiasmo, a todos vosotros, para vuestro general conocimiento.

También es bastante curioso comprobar cómo quisieron engañar por dos veces colando por segunda vez programas como los que habéis tenido la ocasión de encontrar en este listado ("Flak", "Sorcery" y el sintetizador de voz de Microhobby) y poniéndole títulos distintos en cada caso. ¿Sería tal vez un fallo de memoria del personal, o acaso un lapsus intencionado?

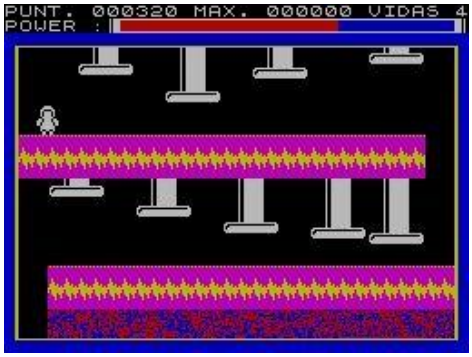
De cualquier manera, también es bueno pensar que aquí no hemos tenido la fatalidad vivida en países como Italia que han experimentado, a su manera, la aventura de la comercialización de software para ordenadores domésticos por caminos poco ortodoxos y en cantidad suma. Con haber sufrido los embates de esta publicación, así como de las revistas "Stars", "48K" y "Software Magazine", que poco representaban a la profesionalidad del medio, ya tuvimos bastante. Mejor nos quedamos con la parte positiva de pensar que no han durado tanto como muchos creían.

RDISKY

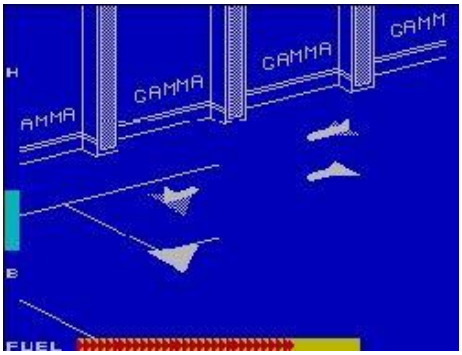
Magic / Mago de Oz = Sorcery

Antiaéreo = ¿?

Hurricane = T. L. L. (Vortex)



Generator = Bug-Eyes (Icon)

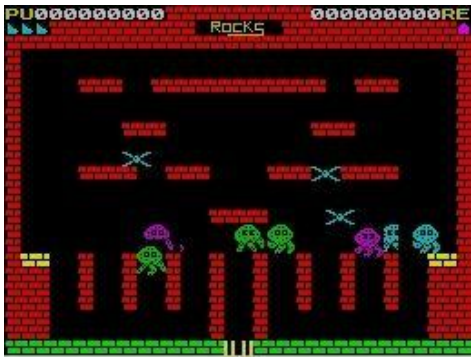


Gamma = Havoc (Dynavision)

El Bombero = Fireman Fred (Silversoft)

Top Secret = ¿?

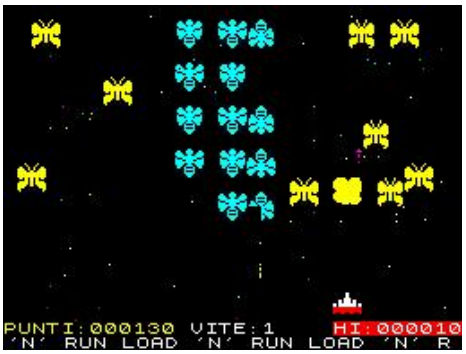
El Chispas = Automania



Rocks = Thrusta (Software Projects)

El Explorador = Jet Pac

Averno = Go To Hell (666)



Bugs = Halaga (Interceptor Micros)

MIKE FOLLIN PROGRAMADOR

¿Cómo te iniciaste con los ordenadores?

A través de un Spectrum. Solía jugar con juegos arcade (Space Invaders era uno de éllos), y me preguntaba cómo funcionaban. Entonces vi anuncios de juegos similares que podías comprar para los ordenadores y consolas domésticas (ZX-81 y Atari). No quería solamente jugar con los juegos de los demás en una consola, porque ya tenía mis ideas propias. Así que me decidí por comprar un ZX-81.

¿Cuándo empezaste con el Spectrum y cuáles han sido tus primeras impresiones?

Justo cuando conseguí el ZX-81 vi los primeros anuncios del Spectrum. Tenía colores, lo que siempre me impresionó, y gráficos de alta resolución. Desde luego mi ordenador no hacía nada de eso al mismo tiempo, pero nadie lo sabía por entonces. Había un dibujo de un gráfico a 3-D sobre una pantalla color naranja, y varios Microdrives. Podia desplegar juegos también, así que… tenía que comprar uno. Solicité uno a Sinclair y tardó en llegar a mis manos prácticamente unos 6 meses. La espera bien mereció la pena.

¿Cuál fue tu primer juego?

El primero que recuerdo haber jugado fue una versión del Defender de Quicksilva. Y el primero que programé fue una adaptación de una etapa del video-juego Star Wars. Disfruté con él durante horas. El que primeramente se publicó fue un trabajo bien merecido titulado "Subterranean Stryker".

¿Qué juegos publicaste para el ZX Spectrum?

Subterranean Stryker; Star Firebirds; Vectron; Future Games; The Sentinel; Bubble Bobble; Black Lamp; Bionic Commando; LED Storm; Robot Attack; Ghouls 'n' Ghosts. Creo recordar...

¿Qué opinas acerca de tus juegos? ¿Cuál ha sido tu favorito?

Había ciertamente algunos algo pobres, pero los demás sí eran bastante buenos. Tengo pocos favoritos, por varios motivos. Sí me divertí programando Bubble Bobble y Bionic Commando –ambos eran grandes juego arcade. Ghouls 'n' Ghosts fue divertido también–, ése era otro gran juego arcade, y tal vez lo mejor que programé. The Sentinel era especial también, pero no puedo llevarme la gloria ni el pastel por este programa ya que pedí prestado bastante código.

¿Qué fue lo mejor y lo peor de trabajar con el Spectrum?

Lo mejor fue que tenías control de todo. Tenía toda la máquina a mi alcance, sin un sistema operativo interfiriendo. Era maravillosamente simple –sólo contar con unos cuantos RAM y un procesador para ir mezclando. Una vez que has aprendido el lenguaje, podías hacer cualquier cosa. Lo peor fue... bueno, supongo que podía haber tenido un modo de pantalla más flexible. Los problemas con los atributos de color estaban siempre ahí, así que tenías que hacer cosas en baja resolución y en un solo color para empezar.

¿Cuándo abandonas la escena Spectrum? ¿Fue difícil?

Ocurrió cuando apareció la consola Gameboy. Una nueva máquina basada en el procesador Z80 con una base de usuario más extensa; era muy tentador. No creí que había mucho más que hacer con el Spectrum de alguna forma –

hasta los dos últimos trabajos para él fueron producto de un mayor esfuerzo por mi parte. Fue muy difícil dejarlo atrás; aun así conservo uno o dos ordenadores.

¿A qué te dedicas en la actualidad?

Hace poco que abandoné la industria informática. Estoy en un colegio teologal, preparándome para ser un sacerdote de la Iglesia de Inglaterra. Bastante diferente, ¿no crees?

¿Cuáles fueron tus juegos favoritos de Spectrum y por qué?

El más impresionante fue probablemente, por entonces, Knightlore. Los gráficos 3-D estaban justo a un salto cuántico de todo lo demás. Manic Miner era el más divertido para jugar, a pesar de ser un simple pero estupendo programa.

¿Algún programador, artista o músico de Spectrum que sea tu favorito?

Los hermanos Stamper estaban siempre por delante de todos. Otro que merece una mención especial era Keith Burkhill, por su Ghosts 'n' Goblins. En cuanto a músicos, os dejo adivinar... (Ed: ¿No sería tal vez Tim Follin, verdad Mike?)

¿Utilizas algún emulador para disfrutar con alguno de tus viejos juegos?

Sí, tengo un emulador en mi portátil con todos mis viejos programas más algunos otros.

¿Cuál fue el último juego de Spectrum que escribiste? ¿Dejaste alguno sin acabar? (y si fuera así, si habria alguna oportunidad de verlo)

Creo que fue Ghouls 'n' Ghosts. Había otro programa que empecé a hacer pero nunca vio la luz del día –estaba almacenado en unos discos de 5 1/4, y mi disquetera se estropeó–, definitivamente lo dejé. Me temo que perdido para siempre.

¿Qué piensas acerca de los actuales juegos? ¿Podrían competir con los clásicos? ¿No te parece que son sólo fachada y sin “gameplay”?

Creo que hoy existe la “posibilidad” de darse ese caso – y esto es ciertamente verdad con muchísimos juegos. Pero no siempre ocurre así, necesariamente. Hay grandes juegos de los actuales por ahí –te puedo decir Half-Life, y las series de Command & Conquer como ejemplos de juegos modernos con un “gameplay” mucho más avanzado y vistoso que el que se haya visto anteriormente en un ZX Spectrum.

¿Hay alguien o algo que eches de menos de los viejos tiempos?

Había siempre un buen sentido de la camadería en los días del Speccy, y una rivalidad amistosa con los programadores del Commodore 64, y montones de grandes personajes (¡fuera y dentro de la pantalla!) Aún mantengo contacto con algunos de mis amigos de entonces, así que supongo que eso es con lo que me quedaría de aquella maquinaria industrial.

SOFTOGRAFÍA:

Subterranean Stryker (Insight Software, 1984)
Bucanneer (Insight Software, 1984) (relanzado por Firebird para su sello budget 1.99 en 1986)
Vectron (Insight Software, 1985) (reeditado por Firebird en 1986)
Star Firebirds (Firebird Software, 1986)
Future Games (Mastertronic, 1986)
The Sentinel (Firebird Gold, 1987) (Concepto y Diseño: Geoff Crammond. Código: Mike)
Bubble Bobble (Firebird, 1987)
Black Lamp (Firebird, 1988)
Bionic Commando (Go!, 1988)
LED Storm (U. S. Gold, 1988)
Ghouls ‘n’ Goblins (U. S. Gold, 1988)

Traducido del inglés, de la entrevista hallada en la web “ZX Specticle”.

Retomamos esta sección con la inclusión de unos cortos listados extraidos de la revista “ZX”, los cuales nos vienen a demostrar las posibilidades gráficas de nuestro ZX Spectrum, así como me he permitido el lujo de regalaros un par de programas de los míos. Quiero encomendaros a que enviéis algún listado en BASIC, cualquiera que sea su temática, pero que no sea demasiado extenso, y en el formato a elegir entre estas opciones: como archivo .BAS, como archivo de texto (con el Bloc de Notas o el Word Pad) o en formato snapshot. A ver si os animáis.

EL ARTE EN TU ORDENADOR

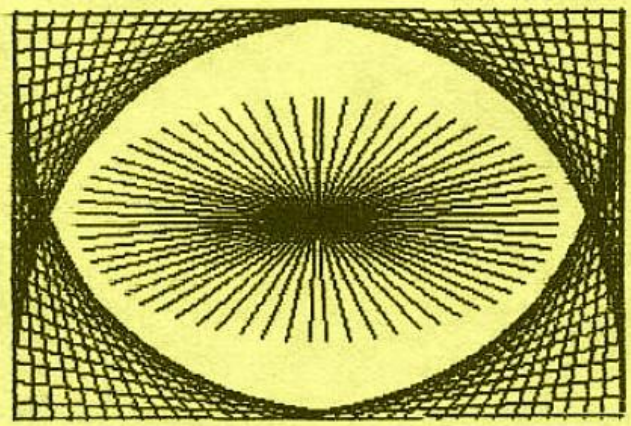
```
  10 RANDOMIZE : BORDER 0: PAPER
 0: INK 7: OVER 1
  20 LET d=15: DIM a(d,3)
  30 LET y1=84: LET x1=123: PRIN
T AT 10,12;"PENSANDO"
  40 FOR b=1 TO d
  60 LET x=213-INT (RND*426): LE
T y=175-INT (RND*350)
  70 IF x1+x>213 OR y1+y>168 OR
x1+x<38 OR y1+y<=0 THEN GO TO 60
  80 LET c=6*RND*(1-2*(y1>84 AND
 x<0 OR y1<84 AND x>0)): LET c=c
*2/(2+(ABS x>50 OR ABS y>50))
  90 LET x1=x1+x: LET y1=y1+y: L
ET a(b,1)=x: LET a(b,2)=y: LET a
(b,3)=c
 100 NEXT b
 120 CLS : FOR a=-1 TO 1 STEP 2:
 FOR c=-1 TO 1 STEP 2
 130 PLOT 123,84
 140 FOR b=1 TO d
 150 DRAW a*a(b,1),c*a(b,2),a*c*
a(b,3)
 160 NEXT b
 170 NEXT c: NEXT a
 190 LET p=0: LET c=22895: FOR a
=0 TO 352 STEP 32: FOR b=0 TO 13
 200 LET at=INT (8*RND)
 210 LET at=at+5*(at<2)+64
 220 POKE c+b+a,at: POKE c+b-a,a
t: POKE c-b+a,at: POKE c-b-a,at
 230 NEXT b: NEXT a
```

```
1700 REM [redacted]
1705 BORDER 0: INK 7: PAPER 0: B
RIGHT 1: CLS : OVER 1
1710 LET dx=8*2↑(1+INT (RND*3)):
 LET x1=256/dx: LET c=5+INT (RND
*2): FOR g=0 TO 1: INK c: IF g T
HEN INK 8-c
1720 FOR k=0 TO x1-1: FOR n=0 TO
 1: FOR x=0 TO dx-1: PLOT dx*k,1
75*n: DRAW x,175-350*n: PLOT dx*
(k+1)-1,175*n: DRAW -x,175-350*n
: NEXT x: NEXT n: NEXT k
1740 GO TO 1700
```

El listado de la izquierda elabora un gráfico surrealista en pantalla, sirviéndose de la función RND para crear una imagen distinta, cada vez que sea ejecutado. El segundo, hace lo propio, con un uso adecuado de las instrucciones y del color, con resultados que podéis comprobar por vosotros mismos.

Este otro ejemplo de diseño artístico tiene también su propia muestra en forma de COPY de la pantalla resultante sobre impresora.

```
  15 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: C
LS
  20 FOR i=1 TO 168 STEP 7.55
  30 PLOT 0,(168-i): DRAW i,-(16
8-i)
  40 PLOT 0,i: DRAW i,-i+168
  50 NEXT i
  60 FOR i=1.6 TO 4.7 STEP .1
  70 INK 7: PLOT 127,86: DRAW 10
0*COS i,50*SIN i
  80 NEXT i: INK 5
9990 FOR j=0 TO 175: FOR i=0 TO
127
9991 IF POINT (i,j)=1 THEN PLOT
255-i,j
9992 NEXT i: NEXT j
9993 LET l=22528: LET g=22544
9994 FOR j=1 TO 22
9995 FOR i=15 TO 0 STEP -1
9996 POKE g+(15-i),PEEK (l+i)
9997 NEXT i
9998 LET l=l+32: LET g=g+32
9999 NEXT j
```



Aunque su realización es bien sencilla y la forma de programar ha avanzado mucho desde entonces, siempre es bueno rescatar de la memoria de nuestras mentes diminutas estas pequeñas joyas que a buen seguro tuvimos la ocasión de teclear en aquellos años.

Lo de “mentes diminutas” lo digo como algo peyorativo, aunque está en consonancia con la idiotez general que se vive hoy en día. Y no quiero señalar a nadie. ☺

EL CASTILLO (ZX nº 21, página 42)

Autor : José María González (Avilés, Asturias)

```
   1 LET d=0: LET l=1: GO SUB 50
00: CLS : FOR n=0 TO 87: READ a:
 POKE USR "a"+n,a: NEXT n
   2 DATA 255,1,1,1,255,16,16,16
,1,1,1,1,1,1,1,29,29,9,29,43,7
3,12,99
   3 DATA 29,29,10,60,40,74,20,1
02,255,36,52,44,36,44,52,36,0,0,
0,65,254,65,0,0
   4 DATA 12,12,24,46,72,22,34,9
9
   5 DATA 12,12,24,46,72,20,20,3
0,0,97,243,255,255,243,97,0,63,3
3,63,33,33,198,198,0,0,1,147,255
,255,147,1,0
   6 LET y1=9: LET s=0: LET a=9:
 LET y=9
   7 LET f=1: LET j=INT (RND*21)
+10
  20 PLOT 7,7: DRAW 241,0: DRAW
0,161: DRAW -241,0: DRAW 0,-161
  30 FOR n=1 TO 20: PRINT AT n,1
; INK 6;"88888888888888888888888
888888888": NEXT n
  40 FOR n=10 TO 12: PRINT AT n,
1; PAPER 1; INK 7;"AAAAAAAA"; PAP
ER 6; INK 0;"    "; PAPER 1; INK
 7;"AAAA"; PAPER 6; INK 0;"    "
; INK 7; PAPER 1;"AAA"; PAPER 6;
 INK 0;"    "; INK 7; PAPER 1;"A
AAA": NEXT n
  50 FOR n=13 TO 20: PRINT AT n,
1; INK 7; PAPER 1;"AAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAA": NEXT n
  51 FOR n=0 TO d: PRINT AT 10,(
RND*29)+1; PAPER 6;" ": NEXT n
  60 PRINT AT 8,29; PAPER 6;"I"
  65 FOR n=10 TO 12: PRINT AT n,
9; PAPER 6;"E"
  66 PRINT AT n,17; PAPER 6;"E"
  67 PRINT AT n,24; PAPER 6;"E":
 NEXT n
  90 LET n=2: LET n1=n
  99 FOR e=50 TO 10000
 100 LET n=n+(IN 65022=253-64)-(
IN 65022=254-64 AND n>1)
 101 LET j=j-1: IF j=1 THEN PRIN
T AT 9,2; INK 6;"8": LET j=29
 110 IF s=0 AND IN 49150=254-64
THEN LET s=1: LET a=y
 115 IF s=1 THEN LET y=y-1: IF y
=a-3 THEN LET s=2
 116 IF s=2 THEN LET y=y+1: IF y
=a THEN LET s=0
 130 IF INT (e/5)*5=e THEN LET f
=(1 AND f=0)+(0 AND f=1)
 140 IF e<100 THEN PRINT AT 20-(
e/10),1; PAPER 4;"C";AT 21-(e/10
),1; PAPER 1; INK 7;"A"
 141 IF e>110 THEN PRINT AT 9,12
-(e/10)-2; PAPER 6;" D";AT 10,(1
1-(e/10))-2; INK 7; PAPER 1;"A"
 142 IF s=0 THEN IF INT (e/10)-8
=n THEN GO TO 9000
 143 IF e=400 THEN GO TO 9000
 144 IF e=105 THEN PRINT AT 10,1
; INK 7; PAPER 1;"A"
 170 PRINT AT 9,j; PAPER 6; INK
0;"F "
 180 IF f=1 THEN PRINT AT 9,9; P
APER 6;"D";AT 9,17;"D";AT 9,24;"
D";AT 8,9; INK 1; PAPER 6;"B";AT
 8,17;"B";AT 8,24;"B"
 181 IF f=0 THEN PRINT AT 9,9; P
APER 6;"C";AT 9,17;"C";AT 9,24;"
C";AT 8,9; PAPER 6;" ";AT 8,17;"
 ";AT 8,24;" "
 190 PRINT AT y1,n1; PAPER 6;" "
;AT y,n; PAPER 6;"GH"(1+(n-(INT
(n/2)*2)))
 191 IF s=0 AND ATTR (10,n)=48 T
HEN GO TO 9000
 192 IF s=0 THEN IF n=j OR n+1=j
 THEN GO TO 9000
 193 IF n=30 THEN GO TO 2000
 195 IF s<>0 THEN IF ATTR (8,n)=
49 THEN GO TO 9000
 199 LET n1=n: LET y1=y
 200 NEXT e
2000 PRINT AT 8,29; PAPER 6;"K";
AT 7,30;"J": BEEP 2,1
2001 LET d=d+1: GO TO 6
5000 PRINT AT 0,0;"AAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAE
L CASTILLOAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAA"'"A-izda. S
-dcha. ENTER-salto"'"TIENES QUE
 ANDAR POR EL CASTILLO"'"Y LLEG
AR AL FINAL"'"CUIDADO CON LANZ
AS , FLECHAS , "'"HUECOS Y EL SO
LDADO QUE AVANZA "'"HACIA TI."'"
"    !SUERTE!"'"PULSA UNA TECL
A": PAUSE 0: RETURN
9000 FOR y=y TO 12
9005 PRINT AT y-1,n; PAPER 6;" "
9006 PRINT AT y,n; PAPER 6;"GH"(
1+(n-(INT (n/2)*2)))
9010 NEXT y: BEEP 1,-30: LET l=l
+1: LET y=10: LET n=1: IF l=4 TH
EN PRINT AT 1,1;" QUIERES JUGAR
OTRA?(""s""o""n"") ": PAUSE 0: B
EEP 1,1: PAUSE 10000: RUN (1 AND
 INKEY$="s")+(9999 AND INKEY$="n
")
9998 GO TO 6
```

En esta versión del “Hunchback”, tenemos que trasladar a nuestro Quasimodo particular de un extremo a otro de la pantalla, usando las teclas A (izquierda), S (derecha) y Enter (salto). La longitud del salto dependerá del tiempo que mantengamos pulsada la tecla correspondiente para permitirnos sortear los fosos y los soldados, así como sus armas, hasta llegar a la bocina. Si uno de los huecos nos impidiera saltar de un lado a otro, habremos de esperar a que nuestro soldado perseguidor nos lo tapie y así poder continuar.

El programa utiliza la función IN para detectar las teclas que se pulsan en el transcurso del juego. Si no fuera compatible con algún emulador o versión de ordenador en particular, no tenéis más que hacer los cambios que más estiméis oportuno. En cualquier caso, ésta es mi propuesta usando el comando INKEY$:

100 LET n=n+(INKEY$=”s”)-(INKEY$=”a” AND n>1)
110 IF s=0 AND INKEY$=CHR$ 13 THEN LET s=1: LET a=y

En color rojo, se han destacado los caracteres gráficos empleados por el programa. No hace ni falta decir cómo se introducen, ¿verdad? ¡Vamos, hombre! Faltaría más. En las líneas 30 y 101, el gráfico de la tecla 8 hay que introducirlo en modo inverso, o bien introducir en su lugar espacios en modo inverso.

Tomad nota de estos programas, ambos realizados por mí hace años. Los dos reflejan parte de mis influencias musicales por aquél entonces, dentro de las corrientes mismas de la música tecno, basada en texturas sonoras creadas a partir de los instrumentos de moda: los sintetizadres y samplers, que perdura hasta hoy hacia otros géneros ciertamente más inortodoxos.

Ozone (128k)

```
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 5: C
LS
  20 PRINT AT 10,13;"OZONE";AT 1
7,2;"Compuesto por: Ignacio Prin
i"
  30 FOR n=1 TO 15: CIRCLE INK 6
;210,150,n: NEXT n: PLOT INK 6;2
10,150: DRAW INK 6;-70,0: PLOT I
NK 6;210,150: DRAW INK 6;0,-50:
PLOT INK 6;210,150: DRAW INK 6;4
5,0: PLOT INK 6;210,150: DRAW IN
K 6;0,24
  40 PAUSE 100
  50 LET a$="O4V10 ((3dfadea))((
cegcdg))((dfadea))((faCfgC))((eg
be#fb))((dfadea))"
  60 LET c$="O5V10 (1DaDEFD3E5A1
DaDEFD3E5a)(1CgCDEC3D5G1CgCDEC3D
5g)(1DaDEFD3E5A1DaDEFD3E5a)(1FCF
GAF3GO6N5CO5N1FCFGAF3G5C)(1EbE#F
GE3#F5B1EbE#FGE3#F5b)(1DaDEFD3E5
A1DaDEFD3E5a)"
  70 LET b$="O4V10(((1DCaCDF)))(
((C#ag#aCE)))(((DCaCDF)))(((F#DC
#DF#A)))(((EDbDEG)))(((DCaCDF)))
"
  80 LET d$="O3V12(6FC#D#a)(GDFC
)(AEGD)(B#FAE)O4(6DaCg)(EbDA)"
  90 LET e$="O5V10(((1C#DFC#DF))
)(((DFGDFG)))(((EGAEGA)))(((#FAB
#FAB)))O6(((1aCDaCD)))(((bDEbDE)
))"
 100 LET f$="O4V10((3CFF)(#a#D#D
))((DGG)(CFF))((EAA)(DGG))((#FBB
)(EAA))((aDD)(gCC))((bEE)(aDD))"
 110 LET g$="UX50000W0O5N7_7_7E"
 120 LET h$="O4V12((((1GDGCDF)))
)"
 130 LET i$="O3((V14M35N3CM7V12N
3GGDGG(CFF)))UM35X200000O1N7_7_7c
"
 140 LET k$="T24O8V1M8N1B#AA#GG
#FFE#DV3N1D#CCb#aa#gg#fV4N1fe#dd
#ccO7V5N1b#aa#gg#fV6N1fe#dd#ccO6
V7N1b#aa#gg#fV8N1fe#dd#ccO5V9N1b
#aa#gg#ffe#dd#ccO4V10N1b#aa#gg#f
fe#dd#ccO3N1b#aa#gg#ffe#dd#ccO2N
1b#aa#gg#ffe#dd#ccO1N1b#aa#gg#ff
e#dd#cc"
 150 LET m$="UX24000W0O3N7_7_5g"
: LET n$="UO3N7_7_5C": LET o$="U
O3N7_7_5G"
 160 PLAY k$: PLAY m$,n$,o$
 170 PLAY a$( TO 17),c$( TO 30)
 180 PLAY a$,b$
 190 PLAY a$,b$,c$
 200 PLAY d$,e$,f$
 210 PLAY a$,b$,c$
 220 PLAY g$,h$,i$
```

FIN DEL PROGRAMA

Ésta es una composición musical hecha enteramente por mí en el año 1988, en la que doy muestras de mi talento musical.

En una vena electro-pop, la pieza instrumental trata sobre el progresivo deterioro de la capa de ozono, nuestra principal fuente de salud y protector frente a los dañinos rayos solares.

En este verano, cuidaros mucho de protegeros del sol en la playa o en la montaña, estéis donde estéis.

```
  10 BORDER 3: PAPER 1: INK 6: C
LS
  20 PRINT INK 1;AT 21,0;"NACHO
PRINI"
  30 FOR y=1 TO 6: FOR x=1 TO 86
  40 IF POINT (x,y)=1 THEN PLOT
36+x*2,120+y*4: DRAW 1,0: DRAW 0
,-2: DRAW -1,0: DRAW 0,2: DRAW 1
,1: DRAW 2,0: DRAW 0,-2
  50 NEXT x: NEXT y
  55 PRINT INK 4;AT 9,12;"PRESEN
TS:"
  60 PRINT INK 1;AT 21,0;"SPHINX
"
  70 INK 5: FOR y=6 TO 1 STEP -1
: FOR x=46 TO 1 STEP -1
  80 IF POINT (x,y)=1 THEN PLOT
56+x*3,60+y*3: DRAW 1,1: DRAW 1,
-1: DRAW -2,0
  90 NEXT x: NEXT y: LET M=1
  91 PRINT AT 21,0;"           "
: REM 11 espacios
  93 INK 6: FOR S=50 TO 0 STEP -
1: PLOT 127-(50-S),S: DRAW M,0:
LET M=M+2: NEXT S
 110 LET a$="T90UX2000W003(((1EA
C)))"
 120 LET b$="UX2000W002((1a&aM21
N1A&AM7))"
 140 LET d$="T90UX2000W003(((1EA
C)))(((Egb)))(((Ceg)))(((FaC)))(
((Dfa)))(((E#gb)))"
 150 LET e$="V1205((1abCDCb))((e
#fgag#f))((cefgfe))((cfgagf))((d
fgagf))((e#gaba#g))"
 160 LET f$="UX2000W002((1a&aM21
N1a&aM7))((1e&eM21N1e&eM7))((1c&
cM21N1c&cM7))((1f&fM21N1f&fM7))(
(1d&dM21N1d&dM7))((1e&eM21N1e&eM
7))"
 170 LET g$="T90V1007"+e$(6 TO )
 180 LET h$="T90UX4000W004(((3a1
a3a1a))((3f1f3f1f))((3d1d3d1d))(
(3e1e3e1e)))"
 190 LET i$="UX4000W004(((3e1e3e
1e))((3c1c3c1c))((3f1f3f1f))((3#
g1#g3#g1#g)))"
 200 LET j$="V1007N1e#gaba#g": L
ET k$="UX2000W003(1e#gb)": LET l
$="UX2000W002N1e&eM35N1e&eM7"
 210 LET m$="T100UX8000W007N7e5&
": LET n$="UX8000W003N7b5&": LET
 o$="UX8000W003N7#g5&"
 220 LET p$="T100UX10000W007N7D5
&": LET q$="UX10000W007N7g5&": L
ET r$="UX10000W006N7b5&"
 230 LET s$="T9005V12(1CAF)(b#GE
)(CAF)((b#GE))"
 240 LET t$="UX2000W003(1c&c)(e&
e)(c&c)((e&e))"
 250 LET u$="UX2000W003(1f&f)(b&
b)(f&f)((b&b))"
 260 PLAY a$,b$: PLAY d$,f$,e$
 280 PLAY g$,f$,d$: PLAY s$,t$,u
$: PLAY h$,i$: PLAY d$,f$,e$
 320 PLAY s$,t$,u$: PLAY d$,f$:
PLAY g$,f$,d$
 330 PLAY "T87"+j$,k$,l$
 340 PLAY "T83"+j$,k$,l$
 350 PLAY "T79"+j$,k$,l$
 360 PLAY "T74"+j$,k$,l$
 370 PLAY "T68"+j$,k$,l$
 380 PLAY "T61"+j$,k$,l$
 390 PLAY m$,n$,o$: PLAY p$,q$,r
$: PLAY a$,b$: PLAY d$,f$,e$
 400 PLAY s$,t$,u$: PLAY d$,f$:
PLAY g$,f$,d$: PLAY g$,d$
 410 PLAY p$,q$,r$: PLAY s$,t$,u
$: PLAY d$,e$: PLAY g$,f$,d$
 420 PLAY d$,f$: PLAY m$,n$,o$
```

FIN DEL PROGRAMA

SPHINX 128

Esta otra pieza musical en forma de programa, se realizó con anterioridad al “Ozone” en el mismo año.

Al igual que el anterior, tiene un estilo marcadamente techno-pop instrumental, muy propio de músicos como Jean-Michel Jarre, el cual le encontraréis un cierto parecido. Eso sí, la composición es totalmente mía.

Probadlos, y ya me diréis.

EMUZWIN 2'6

(?) por Vladimir Kladov, 2003-2005

http://bonanzas.rinet.ru

Hasta ahora, EmuZWin es uno de los emuladores más ràpidos y correctos de entre otros emuladores basados en Windows. Es capaz de emular los modelos de Spectrum 48K/128K/+2/+2A/+3/Pentagon y Scorpion, soporta los formatos TR-DOS (TRD, SCL, Hobeta, FDI, TD0), Interface-I con Microdrive (MDR), así como los formatos de snapshot más populares (SNA, Z80, SLT) y de cinta (TAP, TZX, BLK), y graba archivos de imagen (SCR, BMP, PNG) y esta lista puede extenderse si se añaden plug-ins diseñados por los más expertos y atrevidos. Existe en este emulador una característica muy útil: la **reprogramación del teclado** y el **joystick** (es posible definir qué teclas o joystick Spectrum son presionadas a través de determinadas teclas o joystick de tu PC). Veamos, paso por paso, muchas de sus características.

Viendo otras versiones, encontramos cuándo se han añadido los espectaculares efectos que lo hacen único. En la versión 2.3, se añadió el soporte **MULTICOLOR** para Spectrum 48, 128, 128+2, 128+2A/+3, Pentagon y Scorpion. Y en la versión 2.4, el soporte para juegos en **256 colores** es conseguido plenamente. Algunos de los juegos existentes (más de 30, hasta ahora) que funcionan en este modo se pueden encontrar en esta Web: http://www.emulatronia.com/emusdaqui/spec256/index-eng.htm, y algunos modos adicionales proporcionados permiten trabajar en modo GFX en otros juegos. Un potente **editor GFX** añadido al programa permite transformar cualquier juego con sprites en otro con 256 colores. Buscar **nuevos juegos con 256 colores** en la página web de Arjun: http://www.arjun.150m.com/ZX256games.html

También podéis entrar en esta otra página: http://home.earthlink.net/~zx_makeovers/ para ver por vosotros mismos algunos proyectos de conversión en este espectacular modo multicolor (en forma de preview, snapshots etc.)

Otros buenos efectos gráficos soportados por el programa EmuZWin son: **Smooth Scale, filtro de magnificación de alta calidad, pantalla GigaScreen**, **efecto de nieve** y **"Flip" vertical**.

El altavoz del PC puede ser usado para la salida de sonido, sólo en sistemas Windows9x/ME, y la calidad de sonido en tales casos no es demasiado bueno (pero suficiente para reconocer el típico sonido "puck-puck" en muchos juegos). Por defecto, se emplea Direct-X y **el chip de sonido AY** es emulado solo a través de DirectX, con calidad normal ó fina. Para los programadores que creen que se puede mejorar el sonido, tienen ante sí la posibilidad de hacerlo mediante la opción de redireccionar el sonido hacia un plug-in (.DLL), debiendo realizarse éste a tal fin.

El dispositivo de sonido **Covox** puede ejecutarse en mono a través del puerto 251 (FB hex) ó en estéreo en los puertos 79 (4F hex) y 15 (0F hex). También usa la placa **General Sound** (en modo de emulación, pero no simula sonidos de bajos).

La salida de vídeo en modo de ventana usa GUI sólamente. Con Direct-X instalado, puede usarse el modo de **pantalla completa** (y es posible utilizar este modo sin disponer de Direct-X). Bajo Windows98, el EmuZWin puede ejecutarse en un Pentium, a 100MHz, en una ventana con el 100% de velocidad de un Spectrum original Spectrum

Los joystick Kempston, Sinclair I, Sinclair II and Fuller Box se manipulan tanto **real** como **emulados, a través del teclado numérico** de nuestro PC (funciona si está encendido **Num Lock**). Un **teclado virtual** puede ayudarte a introducir comandos BASIC en modo 48K. También te permite mantener presionadas algunas teclas mientras juegas (botón derecho del ratón sobre una tecla de control). Además, este teclado es muy útil para **reprogramar el teclado** para un juego determinado. Al reproducir archivos RZX, el teclado virtual te muestra incluso las teclas que fueron presionadas mientras se grababa el juego. EmuZWin soporta tres modelos de ratón: **Kempston Mouse**, **AMX Mouse** y el **AY Mouse** utilizados en determinado software de Spectrum.

Algunos ejemplos muy gráficos de las posibilidades del EmuZWin

Chuckie Egg I

Dizzy II – Treasure Island Dizzy

Head Over Heels

Horace And The Spiders

Desde la versión 2.3, cuenta con un estupendo **Editor de mapas**, muy útil para crear mapas de pantallas de cualquier videoaventura ó arcade, que cuente con un mapeado más o menos considerable.

La mayoría de los formatos de archivo conocidos vienen implementados via plugins, y el formato **EZX** propio del emulador es soportado nativamente, sin plugins. Éstos deberían estar localizados en el directorio, donde se halla la apicación. Documentación para escribir plugins se encuentra disponible, en caso de que se quiera hacerlos.

Además, plugins para grabar el contenido existente en la pantalla igualmente se pueden hacer, sabiendo perfectamente qué tipo de extensión gráfica se desea emplear. Al menos, de entre los archivos de la carpeta del emulador, los plugins para grabar en los formatos **SCR**, **BMP** y **PNG** se hallan presente.

EmuZWin permite usar archivos de **Pokes (.pok),** siempre que en la misma carpeta en que se encuentra debe estar el archivo nativo que contenga el mismo nombre (un archivo de cinta o imagen). Este tipo de archivos puede estar incluso dentro de una carpeta comprimida. También es posible la carga desde un archivo **.pok** externo, desde la opción **Open Pokes**. En el formato EZX, los pokes pueden quedar almacenados dentro del mismo.

Los archivos ROM utilizados por EmuZWin quedan almacenados en un subdirectorio de la carpeta donde se encuentra la aplicación, bajo el nombre "Roms". Al extraerse la carpeta comprimida del emulador para ser utilizado por primera vez, hay una aplicación ejecutable llamada "Roms.exe", que se ejecutará al acceder por primera vez al emulador. Contiene las imágenes ROM de los modelos de Spectrum requeridos para funcionar, que luegon van a parar a dicho subdirectorio.

DEBUGGER: El emulador cuenta con un estupendo monitor ensamblador/desensamblador, con unas funciones únicas: "Undo/Redo", "tracing" y puntos de ruptura condicionales.

En esta versión que analizamos, se incluye por primera vez el soporte **NetPlay**, con el que es posible conectarse a un servidor y varios usuarios, y poder observar lo que otros juegan y hasta llegar a echar una partida on-line. Se puede incluso chatear.

REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA:

- **CPU**: Pentium-II 450MHz o superior; **MINIMO**: Pentium a 75MHz
- **RAM**: 32 MBytes; **MINIMO**: 8 MBytes
- **Disco Duro**: 50 MBytes de espacio libre; **MINIMO**: 10 MB.
- **Pantalla del monitor**: 1024x768x64K colores o mejor; **MINIMO**: 640x480x16 colores.
- **Tarjeta gráfica:** no hay requerimientos especiales.
- **Tarjeta de sonido**: presente (compatible Sound Blaster); **MINIMO**: no requiere de tarjeta
- **Direct-X**: versión 5 o superior; **MINIMO**: cualquier versión disponible.
- **Sistema Operativo**: Windows 9x con Internet Explorer 4.0 o superior / ME / NT4SP1 / 2000 / XP / Longhorn; **MINIMO**: Windows 95 sin instalación de Internet.

INSTRUCCIONES PARA SU INSTALACIÓN:

1. Selecciona un directorio de tu elección (ó créate uno nuevo), por ejemplo **C:\Juegos\EmuzWin** y descomprime dentro del mismo todos los archivos existentes en el interior de la carpeta comprimida que te habrás descargado desde la dirección arriba indicada. Es mejor utilizar un programa descompresor (WinZip o incluso WinRar son buenos para ésto) - muchas veces ocurre que no siempre se puede descomprimir un archivo directamente desde la propia función incorporada por el sistema en algunas versiones (ME ó XP), pudiendo dar algún tipo de error.

2. Si algunos ficheros no pueden ser reemplazados, reinicia Windows e inténtalo de nuevo.

3. Eso es todo. Ejecuta “EmuZWin.exe” y a disfrutar. Si además quieres crear un acceso directo al programa, puedes tranquilamente hacerlo y destinarlo al escritorio o al menú de inicio.

4. Si así lo deseas, puedes descargarte la utilidad “LensKey.exe” desde la web de su autor, Simon Owen, y colocarla en el mismo directorio donde se halle el emulador. Esto permitirá activar la opción LensKey en el menú Tools de la barra de menús del programa. http://homepage.ntlworld.com/simon.owen/lenskey

Impresionante vista del juego “Underwurlde” con todos sus colores.

Es importante que sepáis que las versiones multicolor de los juegos de Ultimate y Code Masters carecen de los archivos snapshot de los que parten la activación en este modo (no hace falta decir por qué), por lo que si queréis disponer de los mismos, sólo tendréis que utilizar los ficheros que tengáis pertenecientes a estos mismos juegos (si acaso los tenéis de tiempo atrás), a partir de archivos de cinta o de imagen, y grabarlos al formato **.SNA o .Z80**. Es mejor que se graben cuando esté presente en pantalla el menú de opciones o la pantalla de inicio y no durante el desarrollo del juego, para dar la oportunidad de elegir el tipo de control y el nivel de juego al usuario. Al grabarse éstos, deberán tener el mismo nombre que los archivos contenidos en el interior de las carpetas correspondientes.

Por ejemplo: en la carpeta comprimida del Underwurlde que nos habremos descargado desde la web de Emulatronia, sólo hay tres archivos con un mismo nombre “UNDERW”. Al descomprimir esta carpeta en un directorio común con todos los juegos de este tipo, deberemos insertar en el interior de la misma el snapshot con el juego de Ultimate “Underwurlde” y renombrarlo como “UNDERW”. Así, podrá funcionar perfectamente con el EmuZWin, tal como se mostraría en la imagen de arriba.

Para cualquier información, podéis remitiros a los archivos html incluidos que os informa en inglés y en ruso de su funcionamiento y su historial. El cómo funciona las opciones **NetPlay** y el **Debugger** también lo hallaréis en la carpeta del emulador.

Al principio, se había comentado que el emulador soporta todos los modelos de Spectrum, más algunos clones rusos. Pues bien, no sólo es capaz de funcionar en modo Pentagon 256/512 y Scorpion 256/1MB, sino que también lo hace en otros modelos distintos de clones rusos, poco conocidos para nosotros, cuya lista se muestra en el cuadro adjunto, a partir de la ruta **File / Model >**.

Knight Lore

Pacmania

Phantis

Scooby Doo

Los gráficos son verdaderamente sorprendentes. Probad estas versiones.

Muy poco se conoce acerca de estos clones, los cuatro últimos de la lista desplegable. No obstante, siempre es bueno entrar a conocerlos y comprobar su potencial. También es posible la utilización de una imagen de ROM que sea compatible Spectrum ("Custom ROM Image").

Entre otras opciones que vemos en el menú contextual **File** aparecen las que permiten grabar desde archivos de sonido, en formato OUT, hasta archivos RZX, de los cuales alguna vez hemos hablado con anterioridad, sobre todo cuando habíamos analizado los emuladores ZX SPIN y Spectaculator que también los utiliza para la grabación de cualquier acción presente, ya sea la partida de un juego como del desarrollo de un programa de gestión.

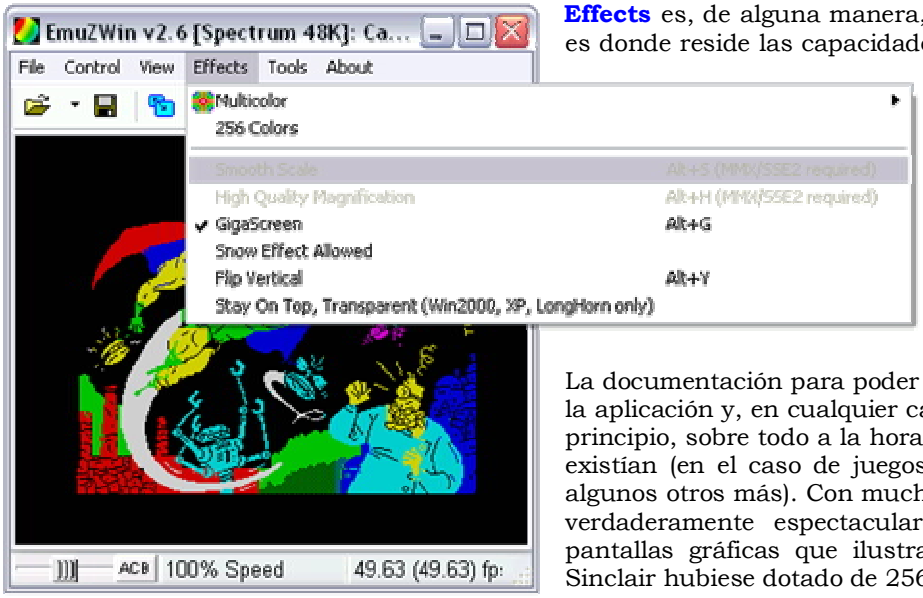
La opción "Stop Recording/Playing" que aparece en gris sólo estará activa si estamos haciendo uso de alguna de las opciones de grabación antes mencionadas.

"Time Back" nos permite retomar la acción del programa que utilizamos la última vez que estuvimos usando el emulador, en un momento determinado. Igualmente, al volver a ejecutar EmuZWin pasado un tiempo, lo hará sobre el último programa activo que teníamos la vez anterior y en el momento justo de haberlo dejado.

El historial nos muestra los últimos diez programas cargados. Aquí veréis que intenté incluso cargar el juego "Scaramouche", sin resultado alguno, probándolo de diferentes maneras.

El menú **Control** tiene opciones bastante habituales de otros emuladores: desde varias opciones para pausar la emulación, pasando por la activación/desactivación del joystick y/o el ratón de nuestro PC (siempre que los usemos para jugar o para alguna utilidad), la configuración de ambos y su respuesta frente a la ventana de emulación, el remapeado del teclado, la velocidad de emulación (por defecto, la normal del spectrum -100%-), el sonido, el control sobre los archivos de cinta y disco, asi como el manejo de Microdrives virtuales y, por último, la configuración del emulador en general.

View afecta a la presentación visual en la pantalla de nuestro monitor del emulador, tanto en lo que se refiere a su tamaño como a sus dimensiones, que van desde la resolución en pantalla, pasando por elegir el tipo de bordes en la misma, con mayor o menor grosor, así como la configuración del colorido, pudiendo nosotros realizar los cambios que creamos más oportunos, o bien dejar los colores ya de por sí preestablecidos.



Effects es, de alguna manera, el menú más atractivo del emulador, pues es donde reside las capacidades multicoloristas de un Spectrum emulado y a partir del cual podremos entrar en la edición de los gráficos GFX, con una aplicación que nos deberemos descargar desde la dirección del propio autor del programa, a través del link que aparece al activar la opción "256 Colors". Otra posibilidad de disfrutar con esta opción es entrando igualmente en la página de Emulatronia para conseguir algunos juegos ya convertidos.

La documentación para poder utilizar el **editor GFX** la hallarás junto con la aplicación y, en cualquier caso, es algo complicado de manejar desde el principio, sobre todo a la hora de crear los gráficos de fondo que antes no existían (en el caso de juegos como Jet Pac, Underwurlde, Cybernoid y algunos otros más). Con mucha paciencia se podrán conseguir resultados verdaderamente espectaculares. Y si no os lo creéis, observad las pantallas gráficas que ilustran algunas de estas páginas. ¡Ojalá Clive Sinclair hubiese dotado de 256 colores a su emblemático ordenador!

Realmente, se nota que ha heredado mucho de su antecesor, el **Spec256** de Iñigo Ayo, el cual puso de manifiesto las nuevas posibilidades en este campo; pero, por desgracia, no ha tenido su continuidad como muchos esperaban con nuevas versiones que hubieran podido mejorar algunos aspectos o eliminar posibles fallos o "bugs" del programa. No obstante, EmuZWin no hace más que recoger el testigo dejado por el anterior programa siguiendo el sendero dejado por él, incluso mejorándolo.

Con el ejemplo aquí presente, **Sabre Wulf**, se puede observar claramente los detalles introducidos. Aparte de un gran colorido, se ha incorporado elementos de fondo anteriormente inexistentes, como tierra, zonas pantanosas y mucho más que mejor comprobar por vosotros mismos.

Estos detalles gráficos los podéis conseguir perfectamente con el referido editor GFX, sobre el cual poco voy a comentar. Pero si lo creéis necesario, me encargaré de entrar en su análisis en profundidad y publicarlo en un próximo número, ya que son muchas las cosas que os permite hacer, y cómo elaborar otros gráficos no presentes en el juego original, teniendo en cuenta la propia particularidad del mismo.

Otro ejemplo más, es el **Solomon's Key** que tenéis aquí mismo.

Quizás no resulte tan espectacular. Sin embargo, hagamos un experimento:

1. Probar a cargar este mismo juego (que lo habréis descargado de alguna de las webs donde preservan las ediciones en 256 colores), desde la carpeta en donde esté almacenado, junto con los archivos GFX respectivos.

2. Desactivar la opción "**256 Colors**". Volver a activarlo al poco rato.

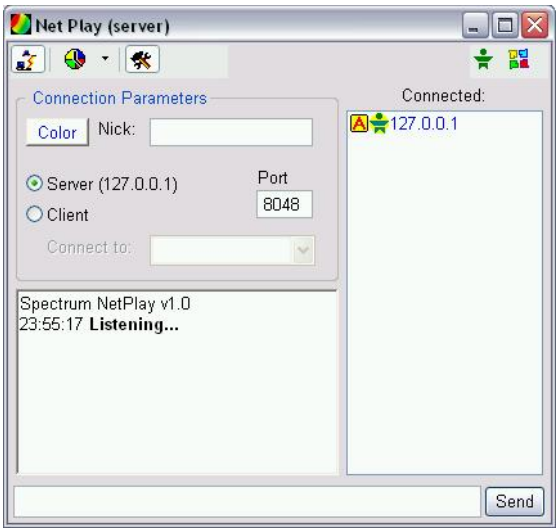
3. ¿Véis la diferencia? Posiblemente, se podría haber mejorado de alguna forma el fondo gráfico y alterado algunos colores para haberlo hecho más atractivo visualmente. Y sin embargo, el cambio es importante.

Posiblemente, no creo que sea necesario realizar una adaptación de estas características con juegos que ya tienen una concepción única y una fama importante pocas veces conseguida, a lo largo de la historia del ordenador: Savage (Firebird), Dan Dare III (Virgin), Extreme (Digital Integration), Moorhühn – First Blood (4th Dimension & Triebkraft), entre otros. Su colorido original está perfectamente garantizado y no requiere de retoques en este sentido. Pero, ¿quién sabe?

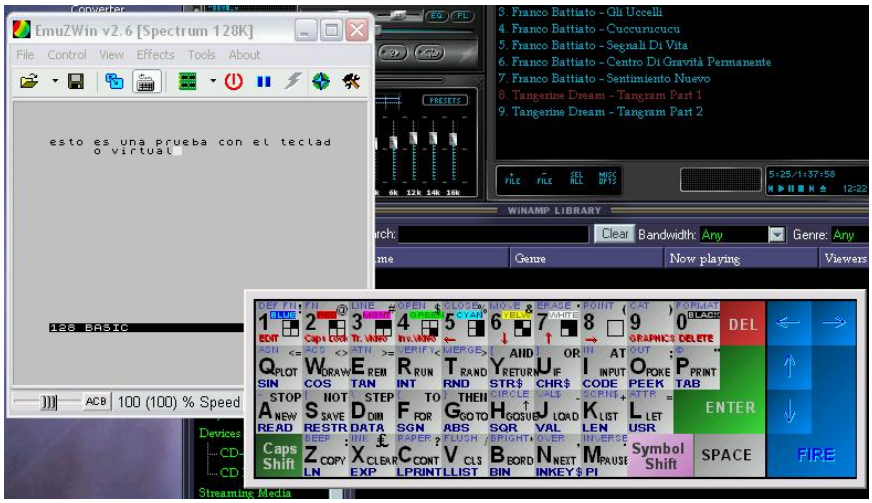
En cuanto al cuadro de opciones del menú **Tools,** resulta imprescindible mencionar sus características más notorias:

Por un lado, el ya comentado teclado virtual que podéis ver en la página siguiente. Su concepción es un tanto extraña, pero es funcional en cualquier caso. No sólo nos permite ver la situación de las teclas y sus funciones administradas, sino también podemos introducir datos desde él, desde programas hasta cualquier otro dato, como líneas de texto.

La función **NetPlay** nos da la posibilidad de conectarnos on-line con otros usuarios, como hemos visto antes, por lo que nos será muy útil para interaccionar con otros usuarios que estén usando el emulador en otros puntos del planeta. Tan sólo debemos pulsar sobre el icono "Connect" y listo. Igualmente, podremos chatear.



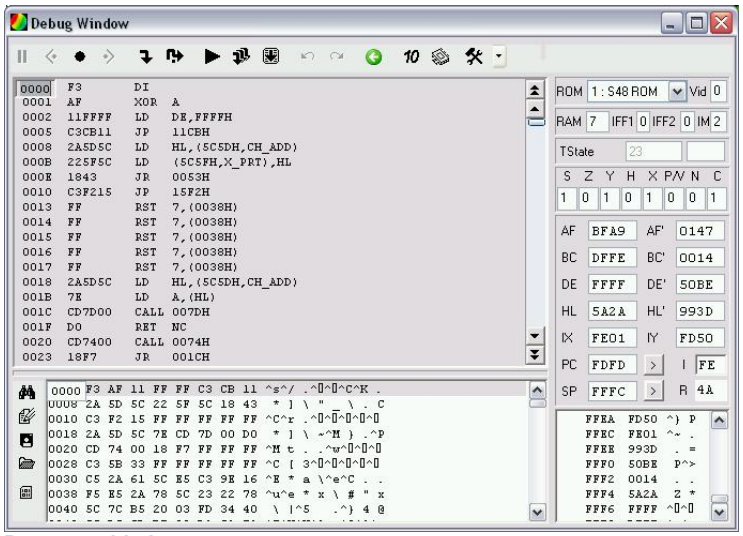
La ventana de depuración, o el **Debugger,** contiene funciones muy completas para los programadores en código máquina que deseen hacer alteraciones en los códigos de sus propios programas, o bien analizar el contenido de la memoria RAM que se halle almacenada en ese momento. Su funcionamiento se halla en el archivo HTML correspondiente, en el interior de la carpeta del propio emulador. Con este monitor desensamblador, podremos incluso realizar puntos de ruptura condicionales o "breakpoints".



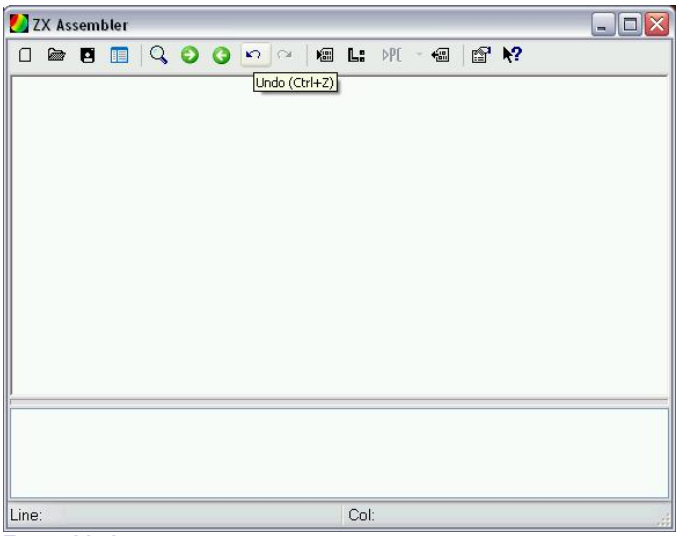
En cuanto al monitor ensamblador, también con su cuadro de ayuda e instrucciones, poco hay que decir. Sus funciones son suficientes para la escritura en el lenguaje "assembler", con utilización incluso de etiquetas de código.

Sus prestaciones son más que aceptables y el ensamblado del código apenas deja espacio para el más mínimo error. En el caso de equivocación, siempre podremos volver atrás con la función **Undo**, hasta ahora inexistente en otros emuladores con herramientas de estas características.

Confío en que todas estas utilidades tengan en el futuro estas opciones, pues un error irreparable puede dar al traste con nuestro trabajo.



Desensamblador

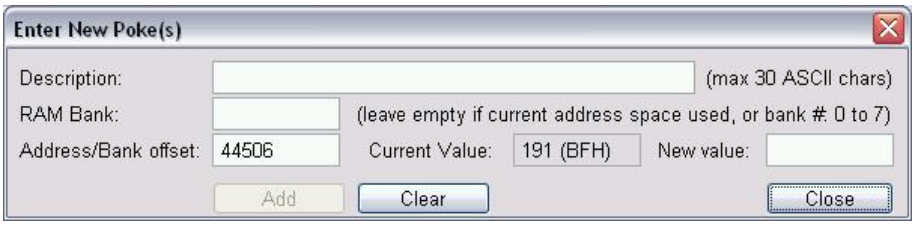


Ensamblador

Una utilidad nativa del emulador es el buscador de sprites **(Sprite Finder)** con el cual examinamos no sólo el contenido en modo gráfico de la memoria, sino también los mismos gráficos que un determinado programa posea encerrados en su propio código.

En la casilla **Width** introduciremos un valor entre 1 y hasta un máximo de 32 que equivaldría al ancho de un carácter por el valor asignado. Una vez hecho esto, con los botones de desplazamiento vertical nos moveremos a lo largo y ancho del contenido de la memoria en busca de elementos gráficos presentes en el código de un juego y ver su naturaleza.

En la barra de estado, se va mostrando la dirección en hexadecimal del contenido de la memoria y al pasar el cursor del ratón sobre él, irá mostrando la dirección que corresponda al valor que señale el mismo cursor. En la parte superior de esta ventana, la indicación "Start addr:" muestra el valor de la dirección de memoria que se halle presente en ese instante como primera muestra del espacio visual en la parte superior izquierda de la ventana, lo que se puede verificar si desplazamos el cursor hacia esa zona.

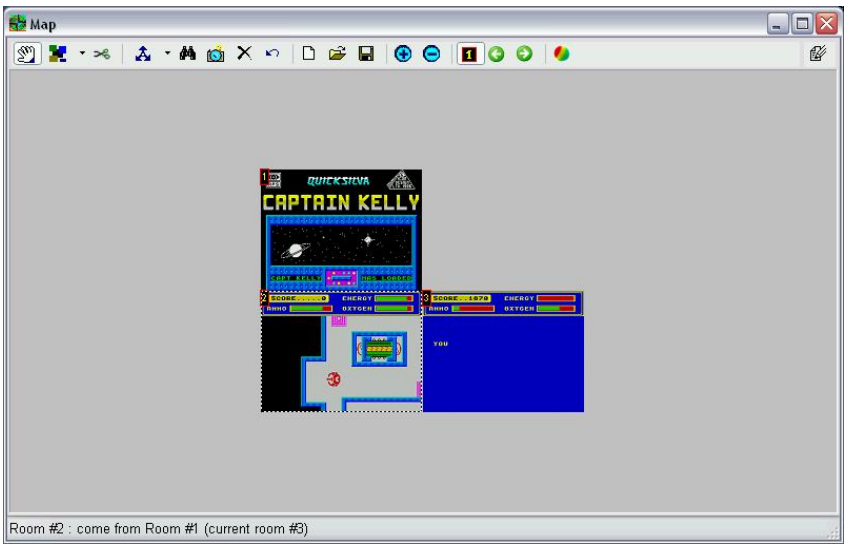


Al entrar en la opción **"Enter Poke"** nos aparecerá un cuadro de diálogo, como el que ilustra estas líneas, y en el cual podremos escribir cuantos pokes nos interese. Esta opción es ideal para crear los archivos **.pok**, de forma que introduciendo los datos necesarios, como la descripción del poke (hasta 30 caracteres), la dirección de memoria y el nuevo valor de la misma, tenemos luego la posibilidad de utilizar estos archivos sin necesidad de reescribir los pokes. En el caso de estar usando el emulador en modo 128K, con juegos que ocupen varios bancos de memoria, debemos especificar además el banco de memoria donde reside la posición de memoria a tener

en cuenta, para efectuar el cambio oportuno. El valor de este banco de memoria se ha de colocar en la casilla **RAM Bank**.

Cuando se trata de juegos de 48K, no es necesario introducir ningún valor en esta casilla.

Ya sólo nos queda desvelar un par de utilidades más: el **editor de mapas** y la utilidad **LensKey**.

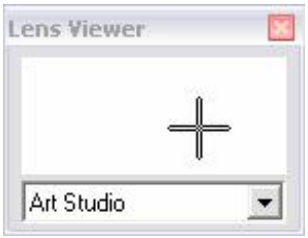


El editor en cuestión trabaja sobre los cambios de pantalla que hagamos cuando estemos jugando a un determinado juego. Durante el transcurso del mismo, si queremos tener un mapa para orientarnos mejor en el futuro, podremos ir "fotografiando", con la ayuda del icono **(Add Room),** cada pantalla por la que circulemos.

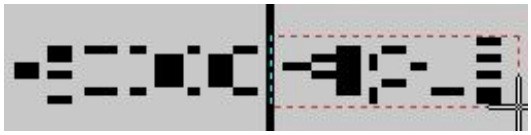
La orientación de las imágenes creadas las vamos continuamente fijando desde el icono , con la importancia que ésta tiene para la maquetación de nuestros propios mapas. Las instrucciones para hacer un seguimiento de esta aplicación se hallan en el archivo "EmuZWin_Map_Eng.htm".

Por último, una utilidad más que curiosa y que se puede utilizar en otros emuladores, pero que es detectada por el EmuZWin una vez la hayamos instalado dentro del directorio ocupado por el emulador, es el programa **LensKey** de Simon Owen (ver dirección web en página 34). En dicha página, encontraréis, además del programa para descargar, las instrucciones de su manejo.

El programa funciona con los siete programas que han tenido la suerte (o la desgracia) de contar con la protección del **Lenslock**, un utensilio tan curioso como problemático. Tan pronto lo hayamos incluido con los demás archivos del emulador, la opción LensKey del menú "Tools" aparecerá por fin activa.



Introduzcamos alguno de estos programas. Si es un archivo TZX con el programa original y la protección Lenslock incluida, mejor.



Ejecutamos el **LensKey** y seleccionamos el mismo programa. Debemos tener a la vista la pantalla, en la ventana del emulador, donde se va a tratar de decodificar el texto OK, a fin de que este mensaje se muestre perfectamente en la ventana del visor. En un área del visor, pulsamos el botón izquierdo del ratón y el cursor cambiará de aspecto. Con dicho cursor, nos movemos a la pantalla del emulador y seleccionamos la zona derecha del código del Lenslock, tal como se muestra en este gráfico. En el visor se tiene que empezar a mostrar caracteres que en un momento dado lleguen a asemejarse a la palabra OK.

Si no se conseguiera a la primera, cambiando la anchura (desde el emulador) del código Lenslock, con las teclas 5 y 8, y volviendo a repetir las operaciones anteriores, se habrá de conseguir algo parecido a lo que necesitamos, que el Lenskey nos permita "ver" perfectamente los caracteres que se esconden detrás, tal como se muestra en la imagen adjunta. Una vez conseguido, pulsamos la tecla de espacio ó Enter en el emulador y pasamos a identificar el siguiente código que es el que nos permitirá acceder al programa principal.

Si la lente de plástico era un engorro y bastante molesto en su momento, no lo es tanto esta aplicación que, lejos de ser una curiosidad, es imprescindible para poder entrar en estos programas.

En definitiva, estamos ante un emulador muy completo, con unos detalles que lo hacen único y con el aliciente de que podemos incluso modificar los juegos de 8 a 256 colores, o crear nuestros propios mapas de una manera bien sencilla. Quizás el inconveniente del idioma (inglés y ruso) en los manuales incluidos le haga restar algunas centésimas de su valoración total. Pero en los tiempos que corren, ¿es necesario criticar sobre estas cuestiones, o acaso no somos capaces de utilizar el sentido común?

VALORACION GLOBAL: ★★★★☆

A PARTIR DEL SIGUIENTE NÚMERO: Veremos, brevemente, otros emuladores y algunas utilidades curiosas.

Esta temporada toca disfrutar jugando con nuestros ZX Spectrum. A ver si es verdad. Para esta vez, ahí van cuatro páginas llenas de pokes, trucos y soluciones para acabar con suma facilidad los juegos en los que siempre os quedáis atascados. Hay novedades de entre los títulos elegidos para esta ocasión: son juegos creados entre 1996 hasta la fecha presente. Pasemos, pues, a probarlos.

ABC LETTER PUZZLE GAME (Nyitraisoft, 2001)

29454,x	x = Nº de movimientos

BABALIBA (Dinamic, 1984)

56749,0	Vidas infinitas
49732,0	Munición infinita
56734,0	Vidas infinitas (versión inglesa)
49685,0	Munición infinita (v. inglesa)

BLACKBEARD (Topo Soft, 1988)

33291,v	v = Vidas
32832,183	Vidas
38584,0	Disparos

Abu Simbel Profanation (256 colores)

Al empezar la partida, pulsamos al mismo tiempo las teclas A, S, F y G y tendremos vidas infinitas.

BOID (Your Sinclair, 1992)

59097,v	v = Vidas
59147,t	t = Tiempo

BRUCE LEE (Datasoft / U. S. Gold, 1984)

51795,0	Vidas 1er jugador
51803,0	Vidas 2º jugador

CAPTAIN KELLY (Quicksilva, 1986)

42982,0 / 43804,0	Energia
47145,0	???
47975,0	Oxigeno
43339,0 / 42517,0	Municion

Mad Mix II (256 colores)

DEVILS CURSE, The (Stellar & Black Widows, 1998)

29916,n	n = Nivel
29920,t	t = Tiempo
29925,v	v = Vidas
29973,p	p = Puntuación
28970,0	Vidas infinitas
28900.0	Hombres infinitos

DIZZY A (N-Discovery, 2000)

37798,0	Vidas infinitas

Captain Kelly

F.I.R.E. (Fuxoft, 1988)

60793,183	Vidas infinitas

FANKY PUNKY (Genesis Soft, 1987)

35073,v	v = Vidas
36863,0	Vidas inf.
35988,0	Energía
35938,0	Tiempo
35602,1	Inmortal contra enemigos
34538,24	Inmunidad a coches
35099,R	Comenzar en habitación (2-70)
35016,R	Dirigirte a la habitación (2-70)

FANTASTIC VOYAGE (Quicksilva, 1984)

54492,0	Vidas
54227,0	Sin Infecciones

FAST BREED (Mastersoft, 1998)

30107,0	Vidas
30437,0	Tiempo

FLASH BEER (Weird Science Software, 2003)

32860,0	Vidas infinitas (1ª y 2ª Parte)
49591,x	Nº de vidas (3ª parte)
35201,201	Inmunidad (1ª parte)
35310,201	Inmunidad (2ª parte)
35516,201	Inmunidad (3ª parte)

GUMANOID (Shock Software, 1996)

26822,x	x = Número de hombres

HIGGLEDY PIGGLEDY (Cronosoft, 2005)

TRUCO: Para conseguir invulnerabilidad teclea "**OINK**" como tu nombre en la tabla de récords. ¡Curiosamente, si introduces "**ZXF**" consigues el mismo efecto! Hay un juego oculto en alguna parte de este juego, pero no os pienso decir nada al respecto. ¡Hala, a buscar se ha dicho!

JET SET WILLY – BULGARIAN REQUIEM (Broadsoft)

34172,x: 34173,x: 34174,x	x = Número de objetos
34252,v	v = Vidas
34176,t: 34177,t: 34178,t: 34179,t	t = Tiempo

KAMIKAZE (Code Masters, 1990)

28581,0	Vidas infinitas

MYSTERY OF ANCIENT CASTLE (Art Studio, 1996)

29334,v	v = Vidas

NIBBLES (Gasman, 2002)

24974,x	x = Nº de vidas

NIGHTMARE RALLY (Ocean, 1986)

26287,X	Nº de coches
25112,0: 26515,182: 41764,0	Coches inf.
/ 26515,182	Coches inf.
41744,182	Energía inf.
41652,182	Tiempo inf.

Truco: Pulsa ***Q*** y ***SYMBOL SHIFT*** al mismo tiempo, al comienzo de cada nivel, y tu coche irá automáticamente solo, atravesando los niveles del juego hasta el final.

NOSFERATU (Piranha, 1986)

32499,0	Tiempo infinito
39791,201	Enemigos paralizados
39391,201	Invencible

NUMB CARS (Triumph Game Labs, 2001)

32003,0	Coches infinitos
32604,0	Tiempo infinito
35253,x	x = Minutos

PERESTROIKA (G.C.G., 1991)

60205,x	x = Vidas

PIXY THE MICRODOT 2 (Your Sinclair, 1992)

25946,x	x = Vidas

PUT-UP (Image Crew, 1997)

27666,0	Vidas infinitas
27045,x	x = Nº de vidas

QUACKSHOT (Creative Sparks, 1984)

26215,201	Invencible
26247,182	Vidas inf.
26127,182	Tiempo inf.

ROUGH JUSTICE (Cronosoft, 2005)

Truco: Para pasar de una pantalla a otra, pausa el juego, y mantén pulsado ***SYMBOL SHIFT*** y luego ***5***.

SEYMOUR TAKE ONE (Code Masters, 1992)

48475,183	Vidas inf.
40450,v	v = Vidas

SMAGLY 1 (Spectre Guys, 1996)

27271,0	Vidas infinitas

SMAGLY 3 – THE GAME (Crypto Graphics, 2000)

45452,tiempo	
62144,vidas	
62533,201	Tiempo Infinito
62474,0	Energía infinita
62149,0	Vidas infinitas

STUCK-UN C_2H_5OH (Studio Stall, 2001)

24982,0	No pierdes cerveza

SUPER SEYMOUR SAVES THE PLANET (Code Masters, 1991)

24344,n	n = Nivel de comienzo
24327,t	t = Tiempo
63872,0	Vidas infinitas
24339,v	v = Vidas

TETRIS 2 (Fuxoft, 1990)

44940,xx = Vidas jugador 1
45196,xx = Vidas jugador 2

THEY STOLE A MILLION (Ariolasoft, 1986)

28766,m	m = Dinero

TOWER POD (Studio Stall, 1999)

38954,0	Vidas infinitas
38924,v	v = Vidas

TWISTER FRUIT MACHINE (E.S.A., 1998)

36325,c	c = Créditos

ULTRA PERFECT (TIGER'S CLAW, 1995)

56576,e	e = Espejos encontrados
56584,p	p = Puntos

VIGILANTE (U. S. Gold, 1989)

48735,0	Vidas infinitas
47597,v	Nº de vidas

WRESTLING SUPERSTARS (Code Masters, 1992)

58583,s	s = Unidades de segundo
58584,d	d = Decenas de segundo
58585,m	m = Minutos
58639,0	Tiempo infinito
58501,0	Energía infinita

WHOPPER CHASE (Erbe Software, 1987)

62367,60	Infinitas hamburguesas

REVISTAS OFICIALES:

"RetroGamer" (Live Publishing) www.livepublishing.co.uk/retro
"Games™" (Paragon House) www.gamestm.co.uk y www.totalgames.net
"First Generation" www.matranet.net
"Micro Mart" www.micromart.co.uk

OTRAS REVISTAS:

"ZX-F" (Colin Woodcock) – En formato PDF, todos los números existentes (10) descargables desde su página web www.cwoodcock.co.uk

"SUC-Session" – En formato PDF, revista en alemán e inglés descargable desde esta dirección: www.sintech-shop.de/home/spectrum-user-club.htm.

"Magazine ZX" – Disponible tanto en HTML como en PDF, lo podéis encontrar en esta web: www.speccy.org/magazinezx/lista_revistas.php

PROGRAMAS:

CRONOSOFT – Visitar la web donde se cuecen nuevos programas para el ZX Spectrum y otros sistemas: www.cronosoft.co.uk

WSS Team – Creadores de "TV Game", "Flash Beer" y recientemente "Ghost Castles", juegos actualmente disponibles a la venta: http://wss.team.hu.

LIBROS:

"The ZX Spectrum On Your PC" (Colin Woodcock) – PDF descargable gratuitamente o libro de bolsillo, a la venta. En la misma web indicada más arriba.

"The Complete Spectrum ROM Disassembly" (Melbourne House) – Antes se editó como un libro más de consulta y aprendizaje sobre código máquina. En la actualidad, se halla disponible también en formato PDF, previo permiso, en este sitio:
http://freestuff.grok.co.uk/rom-dis/

MI WEB: Gracias a Chema (StalVS) por alojar mis páginas.

http://www.microhobby.com/120604/ipweb/INTRODUCCION.htm (Todo sobre ZX y más)
http://www.microhobby.com/zxsf/pagina_1.htm (ZX Spectrum Files)
http://www.microhobby.com/zx/revista_zx.htm (Zona de descarga de la revista ZX)

LAS PORTADAS DE REVISTAS

Aquí irán apareciendo en la contraportada diferentes revistas de todo tipo tanto nacionales como internacionales, relacionadas en todo o en parte con el ZX Spectrum.

INPUT SINCLAIR (Editorial Fórum – RBA)

Número 1 (Septiembre 1985)

Ejemplares publicados: Aproximadamente 21.